Terminus esT

SAVAGE FAN! WORLDS

TerminusesT

Оригинальная идея и текст: Кирилл Румянцев

Иллюстрации: Артем Ларин, Тамас Баранья, Грег Балманн, Ричард Спейк

© Студия PHB Games - 2011

За веру, народ и отечество!

Девиз военно-космических сил Директории, XXV век

http://phbgames.ru http://studio101.ru

http://savageworlds.ru http://imaginaria.ru

Все имена, названия, события и аналогии, представленные в тексте, являются вымышленными. Любые совпадения абсолютно случайны. Данный текст написан исключительно как правила игры, и не имеет направленности на разжигание каких-либо конфликтов. Если какие-либо части данного текста смущают или вызывают у вас иные негативные эмоции, автор рекомендует закрыть книгу и больше к ней не возвращаться.

Эта игра использует символику и правила **Savage Worlds**, согласно лицензии **Savage Fun** от **Studio 101**. Правила **Savage Worlds** и все связанные с ними логотипы и торговые марки являются интеллектуальной собственностью **Pinnacle Entertainment Group**.

Использовано с разрешения. **Studio 101** и **Pinnacle Entertainment Group** не несут никакой ответственности и не предоставляют гарантий по качеству, облику, содержанию и возможным применениям данного продукта.

Дорогой читатель!

Вот ты держишь в руках эту книгу, а ведь это – событие. Это эксперимент, попытка сделать все по-взрослому. Когда я пишу эти строки, я еще не знаю, будет ли попыткам удачна или нет. Когда ты это прочитаешь – все будет уже известно. Поэтому мне сейчас трудно писать складно, хотя я все равно пробую.

Terminus esT – это наша первая попытка сделать не «*первую русскую ролевую игру от начала и до конца и которая порвет всех вокруг на лоскутки и выведет нашу игру на мировую арену*». Мы на самом деле сделали дополнение, взяли за основу проверенную временем игру и придумали для нее наш, понятный игровой мир, на русском языке, написанный русскими авторами. Я говорю «мы», потому что на самом деле я сделал самую малую часть - придумал и написал. Многие люди трудились вместе со мной, и без их работы этой книги никогда не было бы. И даже те, кто и не подозревает о своей причастности – на самом деле сделали очень много важного и нужного для меня и сильно помогли мне довести работу до конца.

А еще это дебют. Я не знаю, каким будет результат, но он определенно повлияет на мою дальнейшую работу. У меня много планов на будущее, особенно сейчас, когда Дневник авантюриста открыл перед нами огромный мир, девственно-чистый и нетронутый. И только мы с тобой, дорогой читатель, знаем, что мы сможем с ним сделать.

Нет, я все-таки не умею писать приветственные слова. Хочется очень многое рассказать, хочется задать много вопросов. Но надо останавливаться. Я не хочу задерживать тебя, мой уважаемый читатель, игрок, ведущий. Впереди у тебя огромный мир, а я держу тебя на пороге. Вперед! Но все же об одной услуге я попрошу: там за дверью висит список людей, без которых этой игры никогда бы не получилось. Прочитай его, хорошо?

Александр Ермаков

Анастасия Гастева

Дмитрий Козлов

Игорь Серкин

Илья Козубовский

Константин Трофименко

Сергей Белоусов

Тамара Персикова

Фуад Кулиев

Яна Румянцева

Спасибо!

ВВЕДЕНИЕ 6
ГЛАВА 1: XXV ВЕК 10
Новейшая история 10
Директория 13
Планета Земля 16
Луноград 20
Империя 22
Пояс астероидов 24
Внутренний пояс 26
Путеводитель 27
Технологии 29
Патруль 30
ГЛАВА 2: ГЕРОИ 33
Архетипы героев 34
Создание героя 35
Происхождение 38
Запрещенные изъяны 42
Новые изъяны 42
Запрещенные черты 45
Новые черты 45
ГЛАВА 3: СНАРЯЖЕНИЕ 51
Улучшения 52
Снаряжение 52
Импланты 61
ГЛАВА 4: КОСМОС 65
Экипаж на корабле 67
Управление кораблем и сражения 68
Специальные маневры 71
Потеря контроля 72
Корабельные системы 72
Военные суда ВКСД 73
Модификации космических кораблей 74
Строение корабля 74
Космические суда ВКСД 75
Коммерческие суда 91
ГЛАВА 5: ПРАВИЛА 94
Опасности 94
Синдром Кардашова 95
Ψ-ген 96
ШАБЛОН ДЛЯ БЫСТРОЙ ИГРЫ 100
Приложение I 109
Приложение II 113

ВВЕДЕНИЕ

Эта глава написана для того, чтобы читатель уже с первых страниц имел представление о том, во что ему предстоит играть в мире **Terminus esT**. Она построена в форме вопросов и ответов, достаточно короткая и, как мне кажется, предельно информативная.

Вопрос: Что это?

Ответ: **Terminus esT** – настольная ролевая игра, использующая правила «**Дневника авантюриста**»[1]. Что такое настольные ролевые игры вы можете подробно прочитать в интернете, например на страницах Википедии. Вкратце – это вид совместной деятельности, когда один из игроков берет на себя роль ведущего, а остальные игроки – героев некой истории. Ведущий по определенным правилам рассказывает историю, в которой принимают участие герои игроков, а игроки от лица своих героев вмешиваются в историю, принимая решения, сражаясь с врагами и решая всевозможные задачи.

Вопрос: Что мне понадобится для игры?

Ответ: В первую очередь вам необходимы еще как минимум два игрока. Также вам понадобится книга правил «Дневник авантюриста», набор игральных костей (d4, d6, d8, d10, и d12) и колода из 54 игральных карты (включая две карты джокеров). В качестве дополнительных элементов для игры вам могут пригодиться специальное игровое поле и фишки-миниатюры для отображения ваших героев и противников во время сражений.

Вопрос: А во что играем?

Ответ: По умолчанию герои являются офицерами Патруля - специального подразделения военно-космических сил Директории, осуществляющего патрулирование космического пространства в поясе астероидов Солнечной Системы. По долгу службы они сталкиваются с множеством опасностей, им предстоит сражаться с пиратами и космическими кораблями вражеского государства, исследовать тайны космоса, находить пропавших людей и спасать независимые колонии космических рудокопов. То, чем предстоит заниматься героям, ограничено исключительно фантазией ведущего и игроков.

Вопрос: А зачем нужна эта книга?

Ответ: В этой книге вы найдете всю необходимую информацию для того, чтобы создать сюжет и героев в мире **Terminus esT**, а также большое количество справочной информации по миру игры.

Вопрос: А продолжение будет?

Ответ: Непременно.

Приятной вам игры!

---

[1]Информацию об игре вы можете найти на сайте http://studio101.ru

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Рекомендуемые материалы, которые могут помочь лучше понять некоторые элементы атмосферы игры. Это произведения, под впечатлениями от которых писался этот мир.

Литература

А. Зорич (цикл романов «Завтра война», «Без пощады», «Время – московское!»), В. Васильев («Смерть или слава»), Д. Кружевский («Искатель»), Роберт Хайнлайн (“Звездный десант»), Аркадий и Борис Стругацкие («Полдень XXIвек» и ряд других произведений)

Игры

«Нексус: Инцидент на Юпитере» (Nexus: The Jupiter Incident, Mithis Entertainment, 2004, PC), Descent: FreeSpace – The Great War (Volition, Inc., 1998 PC), Killzone, Killzone 2, Killzone 3, Killzone Liberation (Guerrilla Games, 2004-2011, PS2, PS3, PSP)

Часть 1: Патруль

Эту вахту называют «ночной», потому что по корабельному времени все свободные члены экипажа должны спать. Стоящим на вахте сон не грозит, и они часто пытаются развлечь себя размышлениями, наблюдением за космосом или разговорами с коллегами. На мостике всегда есть с кем поговорить, не то, что в машинном отделении или на боевом посту.

Олег всегда любил ночные вахты. В это время окружающая крошечный кораблик Вселенная представляется еще больше, еще загадочнее, еще пугающей. Многие во флоте любят бояться Вселенной – такой страх держит организм в тонусе, не дает расслабиться. Космос не терпит расслабленного состояния, очень жестоко наказывая каждого, кто уверен, что усмирил первобытную стихию.

Завтра будет два года, как Олег служит в ВКСД. За это время он успел привыкнуть к страху перед Вселенной, успел увидеть много такого, что на Земле воспринимают не иначе как вымысел и сказки. Однако именно это и заставляет его сердце биться чаще в преддверии очередного вылета. Он уже не понимает, как мог двадцать два года жить без этой бесконечной черной сущности, безмолвно взирающей на него сквозь смотровые панели.

«Специалисты» говорят, что космос беззвучен. Они ругают фильмы за «пиу-пиу», раздающееся тут и там во время красочных космических сражений. На самом деле они ошибаются. Когда снаряд вскрывает отсек, где твой друг Колька сидит за станком автопушки, ты отчетливо слышишь его крик, хотя воздуха в отсеке уже нет. Когда звено S-девяток вываливается из-за астероида VX32479-C13 и заходит во фланг паре Барракуд – ты слышишь, как тяжелые снаряды рвут тонкий корпус штурмовиков. Когда Овод отстреливает торпеду, ты слышишь вой, с которым тысяча смертей рассекает безвоздушное пространство.

Жизнь в космосе обладает особой романтикой. Это похоже на то, как раньше мореплаватели отправлялись в плавания, не зная, что ждет их в конце пути. Сегодня, когда Земля изучена вдоль и поперек, судьба мореплавателей древности стала судьбой офицеров флота ВКС Директории. Зато дома нет ни одного ребенка во дворе, где Олег вырос, который бы не мечтал пойти по его стопам.

ГЛАВА 1: XXV ВЕК

Добро пожаловать в XXV век. Прогресс не стоит на месте, и это время сильно отличается от XX или XXI века. Однако основные предпосылки формирования современного мира таким, каким он представлен на страницах этой книги, все-таки стоит искать в XXI веке.

НОВЕЙШАЯ ИСТОРИЯ

В конце XXI века мировой кризис практически уничтожил экономику Земли. Правительства всё туже закручивали налоговые гайки, и транснациональные корпорации были вынуждены искать новый способ обхода налогового законодательства. Таким способом оказалась возможность переноса штаб-квартир корпораций на Луну, где к тому моменту уже был построен, запущен, а затем заброшен из-за недостатка финансирования крупный научно-исследовательский комплекс.

Шестьдесят лет спустя корабль, построенный на лунных верфях, достиг пояса астероидов и основал первую базу человечества в этом регионе. Корпорации начали активно вкладывать средства в освоение региона, намереваясь в дальнейшем получить монополию на поставки полезных ископаемых на Землю.

В это же время Китай, как и другие государства Земли, переживал сильнейший политический, экономический и социальный кризис. Стоя на пороге опустошительной гражданской войны, жители самого крупного государства Земли смогли не допустить самого страшного финала, и нашли решение своих проблем. Переведя страну на рельсы строжайшей экономии, вложив миллионы жизней в единый порыв, они приняли решение колонизировать Марс, на который в тот момент не претендовали ни земляне, ни лунные корпорации.

Крупнейшие и сильнейшие государства Земли откровенно посмеиваясь над поднебесниками, старательно делали вид, что не замечают их стремлений. Продолжая все туже закручивать гайки, они выжимали последние соки из оголодавшего, стремительно нищающего населения. Все чаще вспыхивали голодные бунты и организованные мятежи. Человечество неуклонно приближалось к трагическому финалу.

На заре XXIII века череда мелких локальных конфликтов вызвала цепную реакцию, и начавшаяся третья мировая война в течение двадцати пяти месяцев стёрла с лица земли практически треть населения. Тем временем китайское правительство осуществило запуск первого космического корабля, который успешно достиг Красной планеты. Началась эра колонизации Марса.

Китайцы нещадно тратили свои гигантские человеческие ресурсы во время войны, однако оставшихся резервов с лихвой хватало для осуществления программы колонизации. Приобретенные у лунных корпораций стазисные[2] модули позволили кораблям поднебесников перевозить до ста тысяч человек за рейс. Пока длилась

[2]Такой модуль позволяет ввести человека в состояние практически полного приостановления процессов жизнедеятельности без угрозы жизни.

война, они успели перевезти на Марс больше миллиона избранных жителей. Оставшихся без сожаления бросили.

Оказавшись в стороне от войны, корпорации активно снабжали враждующие стороны ресурсами, зарабатывая огромные барыши. По окончанию войны эти средства были пущены в создание наиболее продвинутого и современного исследовательского комплекса, который должен был обеспечить абсолютное преимущество корпораций перед остальным человечеством. Комплекс получил название Луноград, и вскоре после завершения действительно привел к нескольким научным прорывам.

В середине XXIII века на территории некогда великой державы, простиравшейся через Европу и Азию, а ныне раздробленную на маленькие и агрессивные страны, вечно враждующие друг с другом, возникло новое государство. Президент Геннадий Петалов, возглавивший новообразованное государство, был человеком талантливым и харизматичным. Постепенно расширяя территорию страны, он теми или иными способами склонял лидеров мелких стран присоединяться к растущей державе. В результате его стараний конец XXIII века охарактеризовался появлением на мировой арене супердержавы нового поколения – Великой Российской Директории.

Созданные гением сторонников Петалова принципы, заложенные в систему управления Директорией, позволили государству по новому посмотреть на изодранную войной, лишенную ресурсов планету. В результате такой политики уже к середине XXIV века Директория уверенно вышла в космос, организовала несколько баз в поясе астероидов и начала колонизацию Марса. Остальные государства Земли не смогли даже приблизиться к такому результату.

Однако колонизация Марса спровоцировала новый конфликт. Первые колонисты к тому времени уже провели большую работу по освоению планеты и не пожелали делить ее с новыми соседями. Не достигнув удовлетворительного для обеих сторон решения, они перешли к активным военным действиям. Оказалась, все это время бывшие поднебесники активно использовали генетические программы нового поколения, что позволило им в сжатые сроки существенно нарастить численность своего населения на Марсе. Ожесточенный конфликт продолжался около десяти лет, завершившись полным крахом войск Директории. Марсианские колонисты объявили о формировании Великой Коммунистической Империи.

Окрыленные успехом, они назвали Марс и весь пояс астероидов своей суверенной территорией, тем самым поставив вне закона не только колонистов Директории, но и давно обосновавшихся в поясе представителей Луноград. В ответ Луноград предложил Директории объединить силы, что привело к новому конфликту, на этот раз происходившему в космическом пространстве. Совместными усилиями союзу удалось сломить Империю, во многом благодаря новейшим системам вооружения, разработанным в лунных лабораториях.

Однако к концу XXIV века Империя развязала новый конфликт, который историки назовут Второй Космической Войной. На этот раз войска Империи воспользовались редким природным явлением – солнечная активность возросла в не-

сколько раз, нарушив работу средств дальнего обнаружения – чтобы подойти к Земле на дистанцию бомбардировки. По счастливой случайности армаду удалось обнаружить на подходе, и войска Директории сумели подготовиться к обороне.

В результате ожесточенного сражения войска Империи понесли поражение, однако частично справились с поставленной задачей. Около пяти процентов обитаемой суши подверглось ядерной бомбардировке, что привело к огромным человеческим жертвам. Тем не менее, потери среди имперских сил были такими огромными, что внезапная слаженная атака сил Директории и Луноградa чуть было не оставила Империю вообще без военного флота. Именно в той битве впервые было продемонстрировано секретное оружие корпораций – таинственные пси-крейсеры, способные становиться совершенно невидимыми для любых средств обнаружения противника.

Война закончилась, и в начале XXV века между Империей, Директорией и Луноградом был заключено тройственное соглашение. По условиям соглашения Империя оставила за собой Марс и получила право основать две военные базы в поясе астероидов. Директория и Луноград основали по три базы в поясе, однако потеряли право претендовать на красную планету. Вокруг каждой базы была организована зона контроля диаметром 1 астрономическая единица, патрулируемая силами стороны, владеющей базой.

В Директории служба, осуществляющая патрулирование суверенной территории, получила простое название «Патруль».

ДИРЕКТОРИЯ

В середине XXIII века на просторах умирающей страны, медленно, но верно рассыпающейся на множество мелких, обособленных государств, возникло новое образование. К власти пришел молодой и харизматичный лидер, сумевший окружить себя командой преданных людей, любящих свою родину и понимающих, насколько близок был хаос всеобщего упадка. Однако совместными усилиями этим настоящим патриотам удалось изменить направление, по которому катилась страна.

Геннадий Владимирович Петалов. Запомните это имя, потому что именно этот человек сумел поднять с колен нашу страну. Начав с центра, он уверенно изменял наше государство, без компромиссов выкорчевывая любые гнилые элементы. И народ с радостью пошел за ним, объединил силы в едином порыве, направленном на спасение собственной страны.

Геннадий Петалов не дожил до того момента, когда смог бы по достоинству оценить свои усилия. На него было совершено покушение, в результате которого он погиб. Однако вопреки ожиданиям именно это покушение стало последней каплей, и по стране прокатилась кровавая волна, сметающая на своем пути все, что когда-то было раздутым бюрократическим аппаратом, продажной и ленивой полицией, разваленной армией и социальной средой.

Спустя годы упорной, кропотливой работы последователи Геннадия Петалова создали новое государство – Российскую Директорию. Сегодня это государство занимает шестую часть суши, объединив Европу и Азию, как это было в периоды расцвета Советского Союза. Директория стала самым сильным игроков на мировой арене, затмив даже довоенный Китай, и сегодня является доминантной силой не только на Земле, но и в космосе.

СОВРЕМЕННАЯ ДИРЕКТОРИЯ

Сегодня Директория занимает первое место среди остальных государств по уровню жизни, качества социальной среды, промышленности, вооруженным силам и научному потенциалу. Она ведет активное сотрудничество с Луноградом, странами Латиноамериканского Союза и Конфедерацией. Ежегодно парламент выделяет существенную часть бюджета на развитие космического строительства в поясе астероидов, и на сегодняшний день можно с уверенностью сказать о том, что в состав Директории входят и внеземные территории.

Общество: Жители Директории делятся на два лагеря: граждане и не-граждане. Граждане могут пользоваться всем спектром льгот и свобод, в то время как не-граждане имеют ограничения в большинстве сфер жизни. Например, не-граждане не имеют права работать на территории Директории более чем две недели в год. Исключением из этого правила являются граждане ЛАС – Латиноамериканского Союза.

Однако получение гражданства на самом деле довольно простой процесс. Помимо самого естественного пути – родиться на территории Директории – можно получить гражданство через вступление в брак с гражданином, вступлением в

ряды вооруженных сил Директории или в качестве награды или поощрения. Полный список льгот и прав, получаемых гражданами, включает в себя бесплатное образование, медицинское обслуживание, единый налог в размере 3,2% от дохода, право голоса и участия в политической жизни государства.

Культура: В XXV веке на всей территории Директории введена цензура в средствах массовой информации и объектах культуры. Хорошо это или плохо – спорный вопрос, раскрытие которого выходит за рамки этого экскурса. Тем не менее, к настоящему времени с экранов, с сайтов и вообще из жизни граждан Директории полностью исчезли многие «предметы культуры», широко распространенные в XX-XXII веках. Вместе с этим власти активно участвуют в развитии таких исконно русских направлений искусства, как театр, балет, изобразительное искусство, литература.

Экономика: Современная система народного хозяйства, введенная в Директории, позволила не только сильно упростить механизмы контроля государства за бизнесом и промышленностью, но и одновременно стимулировала развитие внутреннего рынка. Частное предпринимательство является основным производителем, а государственные монополии контролируют лишь 20% процентов всех производственных мощностей государства. Одновременно с этим приток дешевых ресурсов, добываемых в поясе астероидов, а также активное сотрудничество со странами третьего мира в плане размещения вредного и грязного производства на их территории позволяет Директории занимать первое место на мировой экономической арене.

Наука: В ста пятидесяти километрах от Санкт-Петербурга расположен закрытый город Наукоград. Это крупный комплекс, огромный организм, состоящий из лаборатории, испытательных полигонов, НИИ, учебных заведений и некоторых совершенно секретных объектов. В Наукограде невозможно встретить посторонних людей, так как попасть сюда могут только те, кто либо является сотрудниками НИИ, либо получают государственную стипендию на обучение в одном из главных университетов страны. Кстати, получение такой стипендии гарантирует гражданство.

Религия: Директория – светское государство. Однако исторически главенствующую роль среди религий все-таки занимает Православие. Тем не менее, на территории государства можно встретить представителей практических всех форм вероисповедания.

ПЕТАЛОВ ГЕННАДИЙ ВЛАДИМИРОВИЧ

Геннадий Петалов родился 4 января 2218 года в селе Мицеево, расположенном в двухстах километрах от Москвы. В 2236 вступил в ряды Фронта Освобождения Московской Директории. При-Принимал участие в военных действиях против Кировского Барства в 2237. Ранен, списан в запас. В 2238 поступил в Московский Государственный Университет на физико-математический факультет.

В 2241 году Петалов знакомится с Петром Коряжским, лидером националистической группировки «Москва Красная». В 2243 году после реформации группировки в партию «Русские идут!», Петалов возглавил ее вместе с Коряжским. В декабре 2249 года партия одерживает победу на выборах в Совет Московской Директории, а еще спустя два года, в 2251 году, Петалов избирается на пост президента Московской Директории.

На посту президента Петалов осуществил ряд крупных реформ, которые позволили сформировать новое сверхгосударство на базе Московской Директории. Современные историки и политологи не преувеличивают заслуги Петалова в становлении Директории, однако отмечают его поразительную способность назначать на ключевые должности именно тех людей, которые лучше всего справлялись с обязанностями.

Геннадий Владимирович Петалов скончался летом 2267 года в результате покушения, осуществленного членами террористической группировки «Церковь Последнего Слова». Геннадий Петалов похоронен в Москве на Новодевичьем кладбище.

Директория – не единственное государство Земли, но самое сильное. Тем не менее, остальная часть планеты также заселена, и обладает собственными государствами. Именно о них и будет рассказано в этой части.

ЛАТИНОАМЕРИКАНСКИЙ СОЮЗ

Это государство занимает второе место среди государств Земли. ЛАС (официальное сокращение) контролирует всю территорию южноамериканского континента, а также Мексику. Образование ЛАС оказало сильнейшее влияние не только на политическую и экономическую жизнь планеты, но и на культурную, когда город Рио-де-Жанейро стал наследником Ватикана.

ЛАС является надежным союзником Директории в деле освоения космоса. Граждане ЛАС часто проходят обучение и стажировку в Директории, а в состав ВКСД (Военно-космические Силы, военный флот Директории) входит несколько вымпелов под флагами союза. На территории союза государственным языком признан испанский, а в школах Директории этот язык преподается чаще других иностранных языков. Можно не говорить, что в школах союза русский преподают не реже.

ЛАС обладает развитой промышленность, в том числе крупнейшим космодромом, расположенным на шельфе Карибского бассейна. Через космодром «Мексика» проходит до 60% грузового потока с орбиты.

Северная граница ЛАС подвергается регулярным атакам со стороны некоторых независимых штатов Америки, однако возведенная еще в XXI веке стена сыграла решающую роль в создании эффективного барьера для незаконной иммиграции. А ведь когда-то эта стена служила для противоположных целей.

СУВЕРЕННАЯ ЕВРОПА

Крах Европейского Союза в середине XXI века ознаменовал начало национального упадка в странах Европы. Сокращение естественного прироста население и старение наций привело к тому, что все больше и больше иммигрантов вытесняли коренное население. В итоге к середине XXII века бывшая территория Европейского Союза стала частью нового государства, к тому времени уже покорившего весь ближний восток до Индостана.

Однако спустя тридцать лет внутренние конфликты привели к отделению Европы от Земли Солнца, что до сих пор является поводом для локальных приграничных конфликтов. Несмотря на то, что Суверенная Европа, как и Земля Солнца, является теократическим государство, исповедующим ислам, фундаментальные разногласия не позволяют государством вновь объединиться. Приведет ли это к полномасштабной войне - покажет время.

Суверенная Европа имеет собственный космический флот, однако не является серьезным игроком и не входит в Большую Тройку (куда входят Директория, Луноград и Латиноамериканский Союз). Европа не имеет собственных официальных

колоний в поясе астероидов, однако представительства расположены на всех крупных базах в поясе.

КОНФЕДЕРАЦИЯ

Конфедерация шестнадцати южных штатов, переживших страшнейший экономический кризис. В XXV веке представляют собой один из беднейших регионов планеты, особенно за счет чрезвычайно жестокой политики ЛАС и Директории в отношении иммигрантов. Также протяженная граница с Долиной Смерти создает постоянную угрозу населению Конфедерации, что также не идет на пользу государству.

Конфедерация не имеет своего флота и не представлена в поясе астероидов. Ходят слухи, что власти ЛАС намерены включить Конфедерацию в свой состав. Вряд ли США отреагируют на это спокойно, да и в самих штатах Конфедерации пока не пришли к единому мнению на этот счет. Все-таки столько лет белые жители южных штатов презирали «мексикашек», а теперь к ним на поклон… Специалисты прогнозируют серьезные обострения в регионе в ближайшем будущем.

СОЕДИНЕННЫЕ ШТАТЫ АМЕРИКИ

Двенадцать штатов Северной Америки, гордо именующие себя последним оплотом демократического общества. С точки зрения экономики и внешней политики не представляют собой ничего особенного, однако продолжает упорно лезть во все дела других государств.

Директория имеет умеренные отношения с США, в основном связанные с нефтяными скважинами глубокого бурения, расположенными на Аляске. США имеют свой небольшой космический флот, однако их своеобразное представление о том, с кем и как вести дела часто связывает их с не совсем законными делами. Принцип не пахнущих денег, исповедуемый большинством судовладельцев, регулярно выходим им боком.

АВСТРАЛИЙСКАЯ ДИРЕКТОРИЯ

Государство, занимающее большую часть континента, является очень крепким и надежным политическим устройством. Австралия всегда старается держаться в стороне от любых конфликтов. Имеет собственный флот, но не претендует на значительные ресурсы пояса. Внешнюю политику ведет сдержанную, торговые отношения исключительно необходимые.

Многие склонны считать Австралию аутсайдером современного мира, однако не стоит торопиться с такими выводами. Иногда может оказаться, что тот, кто всю драку простоял в стороне оказался наименее пострадавшим в итоге.

ЗЕМЛЯ СОЛНЦА

Единое теократическое государство, объединяющее под знаменем Пророка земли ближнего востока и полуострова Индостан. Во внешней политике не участвует, хотя ведет вялые трения с Суверенной Европой. Земля Солнца имеет собственный космический флот, который сосредоточен вокруг искусственного спутника постройки XXIII века. Считается, что там ведутся подготовительные работы

по запуску программы дальней колонизации, но реальных фактов подтверждающих этот факт нет.

ПУСТОШИ

Пустоши возникли в результате третьей мировой войны. Это опасные и в основном безжизненные территории, лишенные полезных ресурсов и не представляющие никакой стратегической выгоды для жителей Земли.

Однако некоторые люди, особенно те, кто не смог найти себе места в цивилизованных странах, смогли выжить на радиоактивных землях Пустошей. Они основали собственные общины, порой живущие по совершенно диким законам и нормам морали. Естественно, проживание в таких опасных регионах не могло пройти бесследно, а потому с течение поколении все больше и больше мутаций закреплялись и передавались из поколения в поколение. В результате среднестатистический житель Пустоши уже мало похож на человека.

В регионах, граничащих с Пустошами, такие «варвары» могут являться большой головной болью. Они часто нападают не обустроенные районы в поисках пропитания, медикаментов, инструментов, оружия и предметов быта. Порой такие набеги оказываются удачными, и тогда жители Пустошей не брезгуют и захватом рабов. Судьбе таких людей можно только посочувствовать, так как не приспособленный к Пустошам организм начинает заживо гнить, и редко кто может протянуть в рабстве больше нескольких месяцев.

Поэтому пограничные войска государств находятся в постоянной боевой готовности в тех регионах, где Пустоши подходят слишком близко к границам цивилизации. Особенно проблемные регионы включают в себя:

Бывшие территории Китая: Основная проблема – огромная протяженность границы между Директорией и землями, некогда принадлежащими Китаю. Из-за этого пограничные базы на границе являются самыми укрепленными из всех баз, однако их все равно не хватает для обеспечения стопроцентной безопасности границы.

Африканская Сахара: Сегодня пустыня Сахара занимает до 80% поверхности африканского континента. Радиоактивный фон и песчаные бури в центре континента достигают такой интенсивности, что даже самые современные спутники слежения не могут пробиться сквозь пелену песочных облаков. Считается, что там невозможно выжить, однако невозможность выяснить это достоверно порождает множество мифов и легенд о цивилизации новых людей, обитающих в центре Африки.

Долина Смерти: Расположенная в центре североамериканского континента, эта пустошь является третей по количеству проблем. Территория Пустоши полностью покрывает штаты Колорадо, Вайоминг, Небраска и Канзас, затрагивает Техас, Нью-Мехико, Миссури и Оклахома. Приграничные территории находятся под постоянной угрозой набегов, но сложная внутренняя политика на бывшей территории США не позволяет окончательно решить эту проблему.

Также существует большое количество более мелких пустошей, раскиданных по все поверхности планеты. Иногда они не превышают десятка километров в диаметре, иногда достигают сотен километров. Далеко не все они обитаемы.

ЛУНОГРАД

«Нельзя остановить прогресс» - эта истина является первым, чему учат в школах Луноградa. Это не государство – это гигантский научный комплекс, каждый человек в котором – это необходимый винтик в великой машине прогресса.

Проиграв промышленную гонку, корпорации не сложили руки. Да, они лишились монополии на поставку ресурсов, добываемых в поясе астероидов, но они направили свои силы на то, без чего даже самые сильные сверхдержавы были обречены на медленную смерть. Корпорации сделали ставку на прогресс.

Сегодня Луноград обладает потенциалом, которому не могут составить конкуренцию все институты и Директории, и Империи, даже объединившись. Именно в лабораториях этого города создаются передовые технологии, которые затем перенимаются сверхдержавами. Естественно, не бесплатно. Аренда даже одного Ψ-крейсера обходится Директории в годовой бюджет небольшого города, а таких крейсеров нужно много.

Однако высокие доходы сбалансированы высокими расходами, ведь абсолютно все необходимое для жизни города необходимо закупать на Земле или в поясе. Сырье, продовольствие, редкие элементы, предметы быта, культуры и досуга – все это импортируется в большинстве своем с Земли. Но даже такая зависимость никак не отражается на социуме, сформировавшемся под куполами лунного города.

Общество Луноградa считает себя меритократией – во главу угла здесь поставлены личные качества и достижения. Считается, что экс-корпораты полностью пережили такие понятия как непотизм и покровительство, но не многие верят в это. Тем не менее, подавляющее большинство лидеров лунного города на самом деле талантливые специалисты высокого класса.

С самых ранних пор молодого лунара готовят к бесконечной гонке за совершенством. На каждом этапе взросления проводится жесточайший отсев слабых, глупых, бесталантливых детей. Всего несколько неудачных шагов – и вся будущая жизнь лунара будет проходить в статусе обслуживающего персонала – нижней ступени социальной лестницы. Зато те, кто способен действительно показать себя, в своем развитии не ограничены никакими рамками.

За прошедшие поколения такой образ жизни сформировал кастовую систему, но при этом позволил выделить несколько особенно полезных фамилий, из поколения в поколения производящих идеальных специалистов. Сегодня мы видим, как меритократия постепенно превращается в монархию, когда наиболее «богатые на таланты» семьи аккуратно занимают нишу аристократии.

ПСИ

Глубоко в недрах Луноградa была получена технология, позволившая воплотить в реальность самые смелые фантазии человека. Путем прививания особого вируса, полученного искусственным путем, человек получал способности контролировать окружающую материю силой своего разума. Естественно, такая технология немедленно была засекречена на всех уровнях, включая самый высший, и специалисты по переговорам отправились продавать новый товар сильным мира сего.

Руководство Директории не могло не заинтересоваться новыми возможностями, которые открывали перед ним активированные люди с пси-способностями. Необходимые бумаги были подписаны, и первые специалисты покинули стены Луноградa и начали служить Директории. Когда их количество достигло критической массы, секрет стал достоянием общественности, и о существовании пси-активированных людей стало известно повсеместно.

Это вызвало массовую истерию и панику, длившуюся до тех пор, пока руководство Директории не применило жесткие средства для подавления беспорядков. Специалисты использовали все доступные каналы информации для того, чтобы донести до граждан самое главное – пси не опасно, оно не может читать потаенные мысли людей и контролировать поведение. Нет никакого проекта по использованию пси и психотропного оружия против населения. Спекуляции на теории заговоров длятся до сих пор, но основной настрой удалось сбить. Население успокоилось и занялось повседневными проблемами.

Сегодня Директория активно использует пси-активацию, ежегодно отправляя сотни людей для прохождения необходимых процедур в пси-корпусе Луноградa. Создатели технологии до сих пор держат ее в секрете, неплохо наживаясь, но полезный эффект пси гораздо выше любых денег. Достаточно вспомнить пси-крейсера Луноградa, во многом благодаря которым была одержана победа во второй космической.

В повседневной жизни пси-активу все-таки стоит держать свои таланты в тайне. Даже в XXVвеке предрассудки и суеверия не до конца покинули людей, и многие верят в теории заговоров и стремление правительства контролировать каждый шаг и каждую мысль своих граждан. Однако в среде ВКС и Патруля в частности, отношение к пси-активам гораздо мягче, так как все прекрасно понимают всю полезность таких специалистов в экипаже.

ИМПЕРИЯ

Ниже приведена официальная информация, предоставленная Государственным Университетом Международных Отношений.

Великая Коммунистическая Империя – государство, занимающее около 65% поверхности Марса. Основано астронавтами Китайской Народной Республики. В настоящий момент 99% населения КНР проживают на территории Империи и являются ее подданными. Во главе государства находится Председатель, обладающий абсолютной властью.

На территории Империи отсутствуют понятия частной собственности, свободы слова, вероисповедания, совести и мысли. Граждане Империи лишены прав на личную неприкосновенность, неприкосновенность частной жизни, презумпцию невиновности и ряд других важных прав и свобод. В средствах массовой информации введена жесточайшая цензура, в ряде регионов действует постоянный комендантский час. В принципе, после тех жертв, на которые пошло государство в период колонизации, подобные драконовские условия жизни никого уже не пугают. Трудно пугаться, когда в прошлом более 80% населения было просто оставлено на произвол судьбы.

Несмотря на подобное положение дел, правительство и народ Империи исповедуют коммунизм как религию, отличаясь редкостным фанатизмом в ее отношении. Движение в светлое будущее – довольно часто это является официальным объяснением властей Империи. Ради этого абстрактного движения к абстрактному светлому будущему и была начата колонизация Красной планеты, вторая космическая война и многие другие международные инциденты.

ЭКОНОМИКА

Экономика Империи построена на переработке огромного количества полезных ископаемых, добываемых на Марсе и в поясе астероидов. Поскольку Марс достался коммунистам нетронутым, нынешняя ресурсная база Империи превосходит аналогичную базу Директории в несколько раз.

В настоящий момент Империя практически не ведет централизованной внешней торговли. Единичные случаи частных сделок, в основном происходящие в поясе – это капля в море промышленной и торговой активности Империи. Удивительно, но Империя наглядно показывает, что моногосударство, имеющее в своем распоряжении целую планету способно полностью обеспечивать все свои нужды без привлечения иностранных торговых партнеров.

ОБРАЗ ЖИЗНИ

Образ жизни среднего гражданина Империи в представлении современного жителя Директории может показаться невыносимым. Практически полное отсут-

ствие личной жизни, мотивации, стремлений и мечтаний может свести с ума любого, но только не среднестатистического гражданина империи. Фанатичное следование заведенным в государстве порядкам, кажется, доставляет им удовольствием, так как уже длительное время политическая ситуация в шестнадцатимиллиардном обществе стабильна и спокойна. Это можно назвать феноменом современного социального устройства общества.

ВООРУЖЕННЫЕ СИЛЫ

Не сложно предположить, что специфика ведения войны вооруженными силами Империи кардинально отличается от ВКСД. Империя не признает такого понятия, как «потери», причем это касается не только живой силы, но и материальных средств. Подобная тактика делает вооруженные силы серьезным противником, однако она же дает некоторое преимущество, так как военачальники Империи не склонны к сложным тактическим решениям, призванным сократить количество потерь.

МАРОДЁРЫ

Так называют людей, прочесывающих Марс в поисках следов других разумных цивилизаций. Нахождение отрядов мародёров на планете незаконно, и жестоко карается Империей. Однако ряд находок, обнаруженных в недрах Красной Планеты, резко увеличил интерес общественности к такой деятельности. Чаще всего результаты работы мародёров засекречиваются, но шила в мешке не утаишь – известно, что следы пребывания разумных существ на Марсе были обнаружены.

ПОЯС АСТЕРОИДОВ

Современные специалисты сравнивают ситуацию в поясе астероидов с Диким Западом, известным нам по фильмам в жанре вестерн, снятых в XX веке. Огромная территория, лишь малая часть которой хоть как-то контролируется супердержавами Солнечной Империи, стала желанным прибежищем для огромного числа людей, уставших от тягот жизни на Земле, а то и просто лишившихся своего дома. Современные технологии позволяют создавать достаточно комфортные космические станции, так почему же не использовать это? Тем более, когда ресурсы, добываемые в поясе, стабильно имеют высокую цену на рынках Земли и Луноград.

И вот уже более века астероиды пояса колонизируются людьми. Ни Директория, ни Империя не способны контролировать этот поток колонистов, и даже на простейшие подсчеты количества независимых поселений ресурсов просто нет. Надо сказать, колонистов это устраивает.

Вот уже более века пояс представляет собой место дикое и опасное. Под угрозой нападения пиратов поселения объединяются в коалиции, создают собственные флоты, воюют с соседями за астероиды класса М (редкий класс астероидов, состоящих из металлов, а потому весьма прибыльных с точки зрения разработки), торгуют, ссорятся, укрывают преступников и так далее. Почти каждая колония имеет собственные законы, а некоторые еще и серьезно извращают нормы морали, принятые на большой земле.

Однако, несмотря на все вышеперечисленное, в поясе есть несколько мест, которые можно смело отнести к цивилизованным. А с некоторыми Директория старается всеми силами не портить отношения.

ПОЛИС

Самое крупное независимое поселение в поясе было основано несколькими криминальными семьями, которые не смогли подстроиться под изменившиеся реалии Земли. Однако сегодня Полис – это сравнительно безопасное место, обладающее собственными строгими законами, наказание за нарушение которых неотвратимо. Главный принцип – зарабатывай деньги, не мешая зарабатывать другим. В отличие от государственных рынков, в Полисе нет понятия запрещенных товаров, поэтому на базарах, в магазинах и складах города можно найти все, что угодно.

Одновременно с этим город является крупнейшим развлекательным центром региона, опять же не признавая никаких запретов в развлечениях. Пока ты платишь положенные сборы, ты можешь организовать любой вид досуга. Особой популярностью пользуются бои без правил с летальным исходом, астероидное сафари, публичные дома и игорные заведения самых разных типов.

Отдельной строкой стоит упомянуть рынок информации, который организовали две управляющие семьи Полиса. Также в городе можно нанять работников для любых задач, начиная с сезонной работы на шахтах и заканчивая группой наемников для ликвидации особо успешного конкурента.

КОАЛИЦИЯ СВОБОДНЫХ ЛЮДЕЙ

Группа поселений, объединенная в коалицию, которая является серьезным игроком в поясе. Коалиция имеет свой правящий орган, называемый Советом Правых. Ему подчиняется военный флот, преимущественно состоящий из списанных кораблей ВКСД и Империи, перекупленных на черном рынке Полиса. Коалиция исповедует принцип невмешательства, и яростно отстаивает принципы независимости, свободы и равенства среди своих граждан.

В поселениях Коалиции действуют строгие законы, однако выходцу из Директории многие нормы будут знакомы. При этом уровень жизни в свободных поселениях довольно высок, образование и здравоохранение находятся на приличном уровне, и даже флот внушает уважение. Все говорит о том, что жители КСЛ смогли, наконец, построить настоящую Утопию, вот только где-то на самой границе сознания все никак не угомонится мысль о том, что «как-то все у них там чересчур складно получается».

СВИДЕТЕЛИ КОНЦА СВЕТА

Пояс стал прибежищем и для радикальных религиозных сект. Ярчайшим примером последних является секта Свидетелей Конца Света. Большинство считает их поголовно сумасшедшими, и ни одна из официальных религий не признает их статуса. Тем не менее Свидетели не испытывают недостатка в последователях.

В основу их мировоззрения положено пророчество, сделанное одним из неканонических святых конца XXI века. Суть пророчества сводится к неминуемому апокалипсису, который, правда, затронет исключительно Землю. Логично, что праведные Свидетели, обосновавшиеся в поясе астероидов, избегут конца света и смогут вернуться на опустевшую Землю, которая к тому времени волей божьей опять превратится в цветущий сад.

Офицерам Патруля не рекомендуется вступать в конфликты с представителями секты, которые иногда оказываются фанатиками.

КОРПОРАЦИЯ

Около сотни добывающих баз объединены в Корпорацию – организацию сугубо коммерческую, которая контролирует до тринадцати процентов всего рынка ресурсов, добываемых в поясе астероидов. Директории очень выгодно вести дела с Корпораций, так как последняя свято блюдет заветы капиталистического прошлого, и на деле оказывается надежным коммерческим партнером.

ГЕГЕМОНИЯ АЗЛ

Это одно из самых проблемных образований в поясе астероидов. Гегемония – это рой многочисленных банд и преступных группировок, живущий исключительно по закону сильного. Рейды Гегемонии давно стали настоящей головной болью, так как не многие способны защитить себя от подобных набегов.

Гегемония не задается вопросами выживания человечества в космосе, восполняемости ресурсов и тому подобном. Их набеги всегда кровавы и жестоки, во многом именно из-за общего настроя, исповедующего стремительный натиск и необузданную, но расчетливую жестокость сильного по отношению к слабому.

Поселения подвергаются тотальному разграблению, все выжившие угоняются в рабство. Естественно, такое положение дел привело к тому, что в поясе Гегемония не имеет союзников, заочно воюя со всеми сразу. Однако философия, исповедуемая внутри Гегемонии, делает ее достаточно привлекательной для отребья, которому сложно выжить в цивилизованной стране.

МАЛЫЕ ПОСЕЛЕНИЯ

Существует огромное количество поселений, которые можно назвать условно независимыми. Сегодня нельзя с уверенностью назвать точное число проживающих в поясе людей. Отправляясь в пояс астероидов, следует всегда быть начеку, так как никогда не знаешь, с чем тебе предстоит столкнуться.

ВНУТРЕННИЙ ПОЯС

Данный регион практически не заселен. За исключением Базы «Венера», расположенной на орбите одноименной планеты, вы скорее всего не найдете ни одного человека. База «Венера» была создана рядом научно-исследовательских институтов Земли, занимающихся вопросами теоретической колонизации планеты или же использования ее ресурсов в промышленных целях. К сожалению, в настоящий момент Венера не представляет ни стратегического, ни экономического интереса, ни для одной из сверхдержав. Возможно, со временем это изменится.

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

Перед вами краткий путеводитель по наиболее заметным объектам, расположенным в поясе астероидов. Этот текст даст вам некоторое представление о том, насколько разнообразным может быть общество, лишенное физических границ и часто пребывающее в некоторой изоляции друг от друга.

Аванпост: Научно-исследовательский комплекс, сооруженный силами Луноград на одном из дальних астероидов пояса. Этот комплекс был сооружен исключительно в исследовательских целях, в первую очередь направленных на колонизацию дальних уголков Солнечной Системы. В частности, именно отсюда стартовала жутко секретная, но, тем не менее, известная всем экспедиция на Европу (спутник Юпитера). В настоящий момент доступ в комплекс ограничен для гражданских лиц.

База Альфа: Крупный военно-промышленный комплекс, являющийся главной базой Директории в секторе. Здесь же расположены центральные верфи ВКСД, штаб флота и основные базы снабжения. Естественно, доступ на объекты базы Альфа запрещен для гражданских лиц, поэтому коммерческая и развлекательная инфраструктура практически отсутствует.

База Бета: Крупнейший комплекс, построенные силами Директории в секторе. Бета является основным коммерческим узлом, находящимся под контролем Директории. Также здесь расположена так называемая «Посольская аллея» - государства, не имеющие собственных представительств в поясе, арендуют место на Бете для своих торговых и дипломатических миссий. На Бете располагается штаб-квартира Патруля.

База Гамма: Этот комплекс используется для обслуживания судов, совершающих перелеты по маршруту Пояс-Земля и Земля-Пояс. Огромные складские площади также неплохо позволяют осуществлять снабжение союзных кораблей, а ремонтные верфи могут осуществить весть необходимый ремонт пострадавшего корабля любой мощности.

Бетания I: Двадцать три года назад поселение Бетания I, бывшее одним из первых независимых поселений в поясе, было полностью уничтожено набравшей силу преступной группировкой АЗЛ. Всего несколько десятков бетанцев, которым удалось спастись, стали теми, кто рассказал остальным о появлении этой дикой агрессивной угрозы. В настоящий момент база заброшена.

Бетания II: Небольшое поселение рудокопов, строящее утопический социализм в отдельно взятом городе. Поселение основано беженцами с Бетании I, а также большим количеством людей, не довольных сложившимися экономическими и политическими условиями Директории, ЛАС и других государств Земли.

Ту де Шенгши (钍的城市): Основная база военно-космических сил Империи в регионе. Район базы является режимным объектом, и для нахождения требуется специальный пропуск. Право швартоваться на базе имеют исключительно суда под флагами Империи, все остальные обязаны соблюдать 100-километровую зону отчуждения. На саму базу может пройти лишь гражданин Империи.

Город КЭЦ: Центральная база Лунограда в поясе. Крупный город, являющийся мощным пассажирским и транспортным терминалом в секторе. Большая честь города закрыта для не-граждан Лунограда, так как здесь расположены секретные лаборатории и производства корпоратов-научников.

Крепость АЗЛ: По сути, столица Гегемонии АЗЛ, главный штаб и крупнейшая в регионе судостроительная верфь, способная строить даже линейные корабли. Также Крепость – это единственное в Гегемонии место, где проживают гражданские – все остальные форпосты и поселения АЗЛ являются сугубо военными объектами, и гражданские (что в Гегемонии считаются людьми второго сорта) туда не допускается.

Полис: Все знают Полис. Если нужно что-то купить или продать, особенно если законы это не поощряют – отправляйтесь в Полис. Если хочется отдохнуть так, чтобы не стыдно было всю жизнь вспоминать – отправляйтесь в Полис. Если есть проблема, которую надо деликатно, но эффективно устранить – вам опять же нужно в Полис. Крупнейший город пояса астероидов, он был создан несколькими криминальными семьями Земли, решившими сбежать с Земли и обустроиться в свободном от законов и контроля государств месте. Надо сказать, что у них это получилось, так как на сегодняшний день Полис является настолько важным объектом, что даже сверхдержавы не рискуют связываться с ним. При этом Полис придерживается абсолютного нейтралитета в любых конфликтах, а его собственный флот отбивает желания у пиратов попробовать поживиться его богатствами.

Утопия: Представляет собой негласную столицу Коалиции Свободных Людей. Это крупное торговое поселение, обладающее неплохой оборонной системой и достаточно крупным флотом, способным отразить любое нападение пиратов (разве что АЗЛ обладает достаточными силами, чтобы щипать Свободных время от времени). В Утопии заседает правящий орган КСЛ.

ТЕХНОЛОГИИ

Стремительное развитие технологического процесса, начатое еще в XXвеке, в XXVвеке привело к созданию ряда уникальных технологий, существенно облегчивших существование человека в космической эре. К сожалению, мы до сих пор не смогли выйти за пределы Солнечной Системы, да и такие предсказания фантастов, как телепортация, лазерное оружие и перенос сознания в информационную среду так и остались лишь выдумкой наиболее креативных авторов.

Но все же прогресс на месте не стоит. Созданные в лабораториях Лунограда гравитационные компенсаторы позволили не только создать приемлемые условия на борту космического корабля – эта технология позволила людям жить полноценной жизнью на борту космических станций. И хотя в целях экономии гравитация на кораблях и станциях обычно составляет от 70% до 80% от земной, даже этого хватает для практически полноценного функционирования человека.

Другим важным технологическим прорывом можно считать технологию энергетических щитов. Современные щиты устанавливаются в основном на космические корабли, так как до сих пор громоздки и потребляют много энергии. Но с точки зрения боевой эффективности им нет равных.

ОИС – объединенная информационная сеть – стала наследницей глобальных информационных сетей XXI века. К середине XXIII века ОИС полностью вытеснила с рынка все иные формы информационного покрытия, такие как телевидение, радиовещание, печатные СМИ и литературу. Сегодня на Земле нельзя встретить ни одного человека, не подключенного к ОИС с помощью хотя бы PDA, а чаще всего семьи имеют до десяти различных устройств, использующих ОИС. Эта сеть повсеместно распространена на Земле и на большинстве космических станций, но из-за больших расстояний время обработки запросов может быть очень долгим.

ПАТРУЛЬ

После окончания последней войны с Империей военно-космические силы Директории создали специальное подразделение, в задачи которого было поставлено обеспечение порядка в поясе астероидов. Так как официально Директория могла разместить в регионе только три военных базы, подразделение создавалось по принципам максимальной автономности и независимости от остального флота. В результате появился Патруль.

В отличие от остального флота, Патруль состоит из независимых экипажей, формально подчиненных генеральному штабу ВКСД, отделу дальнего поиска и патрулирования (ОДПП). В задачи этих экипажей входит патрулирование региона и противодействие силам, враждебным Директории. На практике это выглядит как многомесячные походы, когда экипаж предоставлен самому себе, и действует по своему усмотрению, оценивая окружающую обстановку и реагируя на нее так, как того требуют конкретные обстоятельства.

Конечно, для такой работы необходим постоянный приток своевременной информации. С целью сбора подобной информации офицеры Патруля вынуждены контактировать с независимыми поселениями в поясе, прорабатывая собственную сеть контактов и информаторов. Не редко эту же сеть использует СГБ[3], которая также тесно работает с экипажами Патруля.

Зато в отличие от основной части флота Патруль может считать себя элитой космических сил. Проводя по несколько месяцев в отрыве от базы флота и снабжения, самостоятельно принимая решения, от которых может зависеть очень многое – такая нагрузка по плечу не каждому. Без преувеличения – в Патруль берут самых сильных, самых толковых, самых смелых, умелых, ответственных офицеров. Воистину, служба в Патруле – повод для гордости.

Обычно экипаж Патруля базируется на патрульном корвете класса «Коса» - специально разработанном для этих целей корабле. Это средний корабль, способный проводить длительный период времени на полной автономности, сохраняя при этом достаточный уровень комфорта для экипажа. Стандартный экипаж – семь человек.

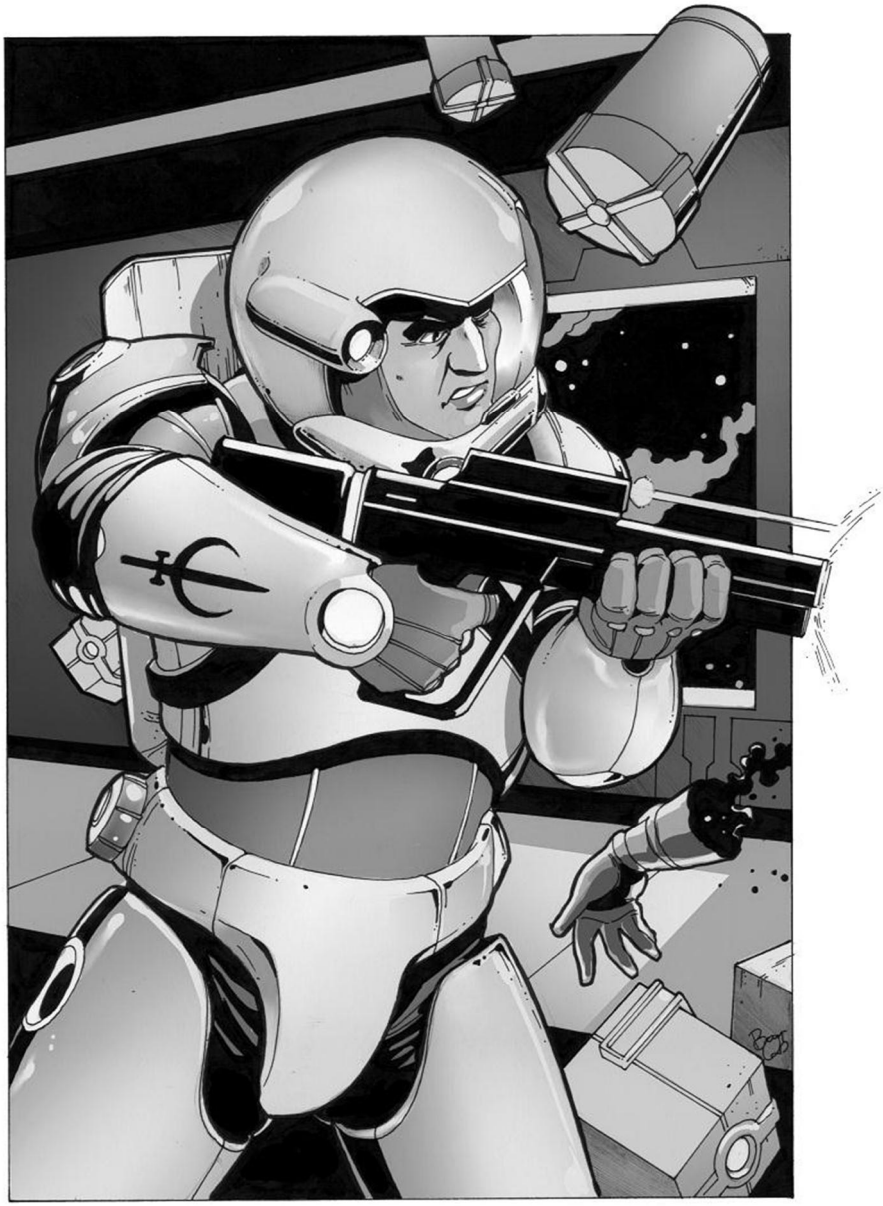
По долгу службы офицерам Патруля приходится решать самые разные задачи. Это и силовые акции против сил Империи и криминальных организаций. Часто Патрулю приходится противостоять пиратам, так как оказание такого рода помощи независимым поселениям положительно сказывается на имидже Директории. Не брезгует использованием Патруля в своих целях Служба Государственной Безопасно-

[3]Служба государственной безопасности

сти (СГБ), чьи агенты и оперативники часто вынуждены действовать в отрыве от основных сил флота.

Так что офицер Патруля должен быть всегда готовым к самым неожиданным ситуациям. Многие бывалые офицеры даже в шутку называют себя «приключенцами» (это слово было в ходу в конце XX – начале XXI века), так как порой никак иначе деятельность Патруля не назовешь.

Зато девушки любят рассказы о службе в Патруле. И платят патрульным хорошо.



ГЛАВА 2: ГЕРОИ

Автомобиль плавно опустился на парковочную площадку, расположенную на заднем дворе его дома. Затухающий звук двигателя разбудил соседского пса, и сейчас он заливался в двух или трех дворах отсюда. Он посмотрел на окна второго этажа и глубоко вздохнул - вернулся домой.

Бесшумно раскрылась входная дверь, пропуская его в темную гостиную, сейчас наполненную густым запахом свежих лилий. Это был привычный запах его дома, запах его жизни, которую он оставил позади, когда вступил в ряды ВКСД. А самое главное – это был и её запах.

Он тихо положил вещи прямо на пол, аккуратно прокрался к лестнице, что вела наверх. Добротная лестница не проронила ни звука, когда он шел, стараясь не разбудить обитателей дома. Также беззвучно он приблизился к дверям спальни, открыл их и вошел. Она опять не выключила свет – всегда говорила, что боится спать одна в темноте.

Он подошел к ее кровати и присел, провел рукой по её волосам. Она проснулась, на мгновение потерявшись, как это бывает, когда ты пересекаешь границу сна и яви. Но тут глаза её наполнились слезами, и она кинулась к нему в объятья. Он вернулся домой.

Утром насупившийся крепыш неодобрительно смотрел на него, пока она готовила завтрак. Он не видел сына четыре долгих года, и Макс был немного на него обижен. Но это не страшно – теперь у него будет очень много времени на сына, на жену… На все. Правда, он больше никогда не увидит космос так, как видят его те, кто ведет за собой космические корабли. Это было немного грустно. Но все же он вернулся домой. Живым.

- Точно не жалуетесь? - спросил врач в традиционном белоснежном халате. Сегодня он пришел на своё первое обследование после увольнения, и доктор долго сканировал его правую ногу. Прямое попадание вырвало пласт из обшивки корвета, а заодно как ножом отсекло все, что было ниже колена. Теперь из-под задранной штанины виднелась сложная металлическая конструкция, благодаря которой он еще мог ходить. – Ну тогда я вас ставлю в очередь на косметику. Военные протезы – хорошая штука, но вид у них, так сказать, весьма вызывающий.

От косметики он отказался. Это было глупо, но он не мог отделаться от мысли, что именно этот неказистый, но надежный протез остался единственным, что связывало его с прошлой жизнью.

Эта часть книги посвящена правилам создания героев для игры. По изначальной задумке автора планировалось, что в качестве героев будут выступать офицеры Патруля, однако во время работы мир игры настолько сильно разросся, что теперь игра может затрагивать практически любой аспект жизни в Солнечной системе. В этой главе вы найдете все необходимое, чтобы ваши герои получились глубокими и колоритными, но вы также можете использовать Черты и Изъяны из других игр. Главное сначала согласуйте их применение со своим Ведущим.

Создавая героя, вы можете ориентироваться на список архетипов, однако вы ни в коем случае не ограничены им. Тут есть место и пилотам, инженерам, мастерам ведения переговоров, специалистам медицинской службы и мастерам ближнего боя.

АРХЕТИПЫ ГЕРОЕВ

Гражданский: Это случается крайне редко, но и на военных кораблях оказываются гражданские. Тому может быть масса причин, начиная с прозаических (члены спасенного экипажа), и заканчивая экзотическими (въедливая корреспондентка одного из центральных новостных сайтов, направленная штабом в длительный патрульный вылет).

Дипломат: Далеко не все можно решить в боевом столкновении, и многие вопросы гораздо эффективней решать словами. На каждом корабле обязательно есть специалист, в чью область деятельности входит общение с другими людьми.

Инженер: Сердце корабля – это водородный реактор и машинный отсек. Ни то, ни другое не способно эффективно функционировать без чуткого надзора команды корабельных инженеров. Но не только в надзоре или своевременном ремонте дело. Опытный механик способен порой творить с техникой настоящие чудеса, выводя ее на заграничные мощности, эффективно перебрасывать силовые потоки и повышать эффективность работы всех систем.

Капеллан: Священник, приписанный к кораблю. Невозможно оценить важность капеллана, так как в его обязанности входит забота о душах военнослужащих. Капеллан на борту – уважаемый и почитаемый человек, проводник божьей воли. Доказано, что работа опытного капеллана гораздо эффективней любых психологов, когда дело доходит до восстановления пострадавших солдат.

Медик: Обязательный человек на борту любого корабля. Офицеры медицинской службы оказывают первую помощь пострадавшим от технических неисправностей или боевых действий. Бессмысленно рассказывать о значении хорошего медика на борту корабля. Лучше это проиллюстрируют те члены экипажа, которые выжили благодаря им.

Научный офицер: Должность, появившаяся в войсках с моменты выхода в космос. Так как солнечная Система – место, далекое от досконального изучения, аномалии являются частыми препятствиями на пути кораблей. Научный офицер отвечает за исследование, каталогизацию и первичное изучение любых необычных явлений, оказывающих влияние на жизнь корабля.

Пилот: Он непосредственно сидит за рычагами и пультами управления кораблем. Чаще всего именно в его руках оказывается судьба всего экипажа. И хотя современные системы способны автоматизировать почти любой процесс управления кораблем, живой пилот гораздо эффективней, особенно в экстремальных условиях. Отдельно стоит упомянуть пилотов, управляющих малыми судами: истребителями, штурмовиками, торпедоносцами. Эти выдающиеся люди – часто первая линия обороны флота, их служба опасна и почетна.

Солдат: Это пехотинцы, десантники, морская пехота или войска специального назначения. По сути, это первая линия обороны. Солдат проходит интенсивную подготовку, сконцентрированную на развитии физических данных, навыков рукопашного и стрелкового боя, навыков обращения с ВС, средствами защиты различных типов и систем.

Спасатель: В функции патруля также частично входят спасательные операции. В этом случае, если на борту имеется специалист этого направления, он осуществляет общее руководство спасательно операций. Для такого офицера очень важны технические навыки и навыки расследования и выживания, так как они помогают ему более полно оценивать картину бедствия и необходимые для спасения меры.

Специалист: Существует множество специальностей, необходимых на корабле. Сюда относятся штурманы, офицеры связи, стюарды, интенданты, психологи и так далее. Несмотря на кажущуюся вторичность их функции, длительный перелет без опытного интенданта или навигатора грозит превратить корабль в братскую могилу.

СОЗДАНИЕ ГЕРОЯ

Основные ступени создания героя из Дневника Авантюриста остались неизменными. Вы все также должны распределить очки между характеристиками, навыками, выбрать черты и изъяны для своего героя. Отдельно стоит продумать причины, по которым он пошел служить в Патруль или вообще ввязался в приключения.

РАСА

Все герои в **Terminus esT** являются людьми. Однако понятие раса все-таки присутствует в игре, однако выражено оно происхождением персонажа. На следующих страницах вы найдете описание вариантов происхождений. Вы должны выбрать одно для своего персонажа.

ПАРАМЕТРЫ

Набор основных и вторичных характеристик остался практически неизменным по сравнению с Дневником Авантюриста.

Характеристики

Все герои начинают игру, имея значение d4 в каждой из пяти основных характеристик: Ловкость, Смекалка, Характер, Сила и Выносливость. Каждый герой имеет пять очков, на которые он может поднять уровень своих характеристик.

Навыки

В этой игре используются все базовые навыки из правил Дневника Авантюриста. Все герои начинают игру, имея 15 очков навыков, которые они могут потратить на получение и развитие своих навыков. В игре также используется несколько специфических видов Знаний:

Астрономия: Область знаний, позволяющая просчитывать движение небесных тел. Эти знания могут оказаться крайне полезными, так как астероиды не стоят на месте и порой отследить траекторию их движения является нетривиальной задачей.

Навигация: Навык, без которого невозможно проложить курс корабля. Это основной рабочий навык штурманов. Эффективно проложенный курс может сильно сократить время путешествия.

Орудия: Данный навык необходим офицерам орудийных расчетов для обслуживания корабельных орудий. Хотя непосредственно для ведения огня используется Стрельбы, Знания (Орудия) может пригодиться при расчетах и координации слаженного залпа корабельных орудий. Также этот навык позволяет оценивать вооружение противника.

Психология: Навык, полезный не только для медиков, но и для офицеров, занимающихся разведкой, допросами и т.д.

Связь: Этот навык необходим для эффективного использования устройств связи корабля, в которые также входят устройства обнаружения и радиотехнической борьбы.

Вторичные характеристики

Все вторичные характеристики, используемые в Дневнике Авантюриста, применяются и в этой игре. Каждый герой имеет характеристики Харизма, Шаг, Защита и Стойкость. Правила их вычисления аналогичны оригинальным правилам Дневника Авантюриста.

ЧЕРТЫ И ИЗЪЯНЫ

Герои могут приобретать черты и изъяны по правилам, описанным в Дневнике Авантюристов. Полный список допущенных и новых черт и изъянов вы найдете дальше в этой главе.

СНАРЯЖЕНИЕ

Члены экипажа Патруля начинают игру, имея стандартное снаряжение:

- ТШ «Глухарь», 4 магазина;
- Комплект повседневный;
- Комплект информационный;

Также они получают 500 рублей, которые могут быть потрачены на свое усмотрение. Если герои не являются членами Патруля, они получают 550 рублей для приобретения стартового имущества.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Каждый герой где-то родился, где-то вырос, кем-то воспитывался. Все это оказывает самое сильное влияние на его дальнейшую жизнь. Создавая своего героя в Terminus esT, вы начинаете с выбора его происхождения, от которого потом многое может зависеть.

МУТАНТ

Баррито был звездой интерната. Огромный, очень сильный, он производил впечатление молодого бычка, тем более что небольшие рожки только усиливали это впечатление. На тренировках против него ставили двух, а то и трех соперников, но чаще всего он все равно оказывался победителем. Потому что он был мутантом, единственным из своей семьи, кому дали шанс прожить жизнь почти нормального человека.

Вопреки расхожему мнению, далеко не все обитатели пустошей – выродившиеся кровожадные уроды. Некоторым просто не повезло родиться в зараженной земле, и они прикладывают все свои силы, чтобы вырваться из нее. У некоторых это получается.

Претенденты тщательно отбираются. Любой мутант, желающий стать гражданином, проходит обязательную процедуру стерилизации. В случае, если его внешний вид укладывается в средне человеческие стандарты, он получает шанс на гражданство, вступая в ряды армии, флота или иных военных и полувоенных организаций. Если же в стандарты уложиться не удалось, такой мутант отправляется в специализированные поселения – небольшие замкнутые общины, населенные такими же несчастными. Хотя даже такая община – рай по сравнению с опасной и жестокой жизнью в пустошах.

Герой, выбравший это происхождение, получает следующие качества:

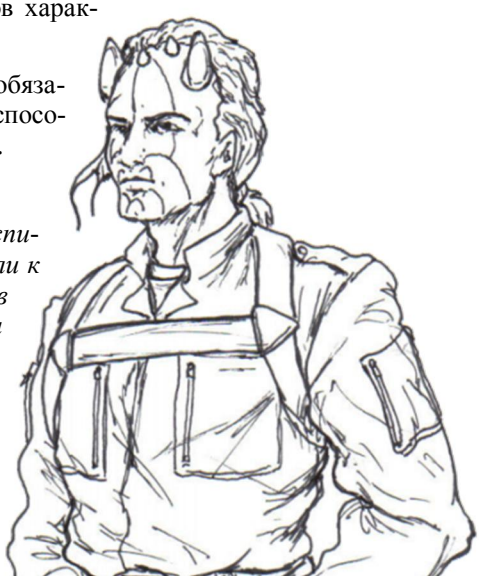
Недочеловек: Герой получает изъян Чужак, так как общество ещё не до конца избавилось от стереотипов и ксенофобии.

Полезная мутация: Герой получает 6 очков характеристик вместо обычных пяти.

Стерилизация: Герой прошел программу обязательной стерилизации мутантов, а потому не способен иметь потомство естественными методами.

ГРАЖДАНИН

- Ты смотри какая киса! – донеслось из-за спины. Сейчас, когда занятия в Академии подошли к концу, большинство кадетов переоделось в повседневную одежду. Естественно, девушки не могли не щеголять своими нарядами, и подобные фразы, в общем-то, не выходили за рамки повседневной жизни кадетов.



Усмехнувшись про себя, Оксана вставила в уши новые затычки от Prazio (отчаянные латиноамериканцы в этом году выкатили на-гора не просто новый бренд, но целую моду) и дважды тапнула по экрану коммуникатора, запуская последний альбом «Танцующих осенью». Все, теперь она может со спокойной совестью не реагировать на внимание сокурсников.

Легко сбежав со ступеней подъезда жилого корпуса, Оксана оседлала свой двухколесный Ясузу и резко надавила на газ. Сегодня вечером город ждал ее новыми развлечениями.

Это среднестатистический человек, житель Директории или Латиноамериканского Союза. Человек образованный, подчиняющийся современным нормам морали и лишенный многих предрассудков, до сих пор встречающихся на территории Земли.

По сути, это базовая раса любого персонажа игры. Сюда также входят жители некоторых стран, не являющихся союзниками Директории. Если вы хотите сделать персонажа урожденным Конфедерации, например, вы можете использовать эту расу, проконсультировавшись с вашим Ведущим.

Герой, выбравший это происхождение, получает следующие качества:

Образование: Герой начинает игру, имея три дополнительных очка навыков, которые он может потратить на свое усмотрение.

Человек Разумный: Герой начинает игру, имея одну дополнительную Черту. Выбирая эту Черту, он должен полностью соответствовать её требованиям.

КЛОН

Гар был клоном, однако совершенно не стеснялся этого факта. Скорее создавалось впечатление, что Гар сознательно выставляет напоказ эту особенность своего организма. Говорят, во время обучения в академии клон несколько раз был жестоко избит сокурсниками, которые в силу своей естественности справлялись со своими обязанностями гораздо хуже.

Благодаря современным достижениям в генетике стало возможным создание полностью искусственных людей, созданных из биологического материала. С точки зрения физиологии клоны практически не отличаются от естественных людей, однако их социальное положение отличается сильно.

В большинстве цивилизованных стран, куда входит и Директория/ЛАС, Луноград и некоторые прогрессивные поселения пояса астероидов, к клонам относятся почти как к обычным людям. Это самое «почти» выражается в радикально настроенных группировках, требующих лишить клонов прав обычных людей. И даже менее радикально настроенные люди часто смотрят на клонов

как на более низшую расу.

Клоны редко создаются без цели. В большинстве своем еще на этапе генного планирования в клона закладывается его будущая специализация. Нельзя сказать, что в итоге клон будет справляться со своими обязанностями лучше обычного специалиста, однако на начальной стадии навыки клона в выбранной специализации заметно превышают навыки обычного человека.

Герой, выбравший это происхождение, получает следующие качества:

Генная специализация: Герой начинает игру, имея три навыка на уровне d6. Он выбирает эти навыки до того, как начнет распределять свои обычные 15 очков.

Недочеловек: Герой получает изъян Чужак, так как общество ещё не до конца избавилось от стереотипов и ксенофобии.

КОЛОНИСТ

Отключение гравитации Лариса восприняла спокойно. Пока напарник беспомощно парил в рубке, изображая из себя перевернутого на спину клопа на солнцепеке, девушка плавно скользнула вдоль аварийного коридора. Пролет, ведущий к запасному генератору, она преодолела за двенадцать секунд, что все-ещё (через столько-то лет) прочно укладывалось в норматив по технике безопасности поселения Бетания II.

Получается, что герой родился в космосе. Не важно, в поселении пояса астероидов или же на корабле, совершавшем длительный перелет, но точно не на поверхности планеты. Скорее всего, его детство также прошло в космосе и оказало на него самое значительное влияние. Однако с точки зрения физиологии и психологии он все равно обычный человек, просто выросший в сложных, непривычных обывателю условиях. В этом, кстати, есть и свои плюсы. Как и минусы.

Герой, выбравший это происхождение, получает следующие качества:

Дитя Космоса: Герой получает бонус +4 при повторных проверках параметров с тратой фишек во время стрессовой или аварийной ситуации в космосе.

Невесомость: Максимальное значение Силы героя не может превышать d6 без использования имплантов.

Человек Разумный: Герой начинает игру, имея одну дополнительную Черту. Выбирая эту Черту, он должен полностью соответствовать её требованиям.

ЛУНАР

Каждое утро Фрая начинается одинаково. В 4 подъем, затем два часа физической подготовки, завтрак, шесть часов общего обучения, обед, четыре часа специального обучения, ужин, два часа свободного времени. И так ещё три года, пока не закон-

чится курс среднего-специального образования. Если Фрай наберет нужный бал на тестах, его зачислят в Академию, и ещё через шесть лет он станет одним из самых эффективных специалистов.

Общество Лунограда обладает жесткой иерархией, еще более жёсткими требованиями и правилами, определяющими ежедневный распорядок каждого лунара. Вся их жизнь – это стремление к совершенству, потому как положение в Лунограде зависит исключительно от личных успехов индивида. Чтобы пробиться на самый верх, надо на самом деле быть лучшим из лучших.

Герой, выбравший это происхождение, получает следующие качества:

Знания – Сила: Герой получает бонус +2 на все проверки Общих Знаний.

Стремление к совершенству: Герой может приобрести только один крупный изъян или два мелких изъяна, но не все сразу.

Человек Разумный: Герой начинает игру, имея одну дополнительную Черту. Выбирая эту Черту, он должен полностью соответствовать её требованиям.

ЗАПРЕЩЕННЫЕ ИЗЪЯНЫ

Некоторые изъяны не попали в игру, так как не соотносятся с образом офицера ВКСД. Вот полный список:

В розыске, Глухота, Одноглазый*, Одноногий*, Однорукий*, Слепота*

Использование этих изъянов возможно в случае, если ваш герой не является офицером ВКСД или же по согласованию с Ведущим.

* Эти изъяны могут присутствовать у героя, служащего в Патруле в случае использования протезирующих имплантов.

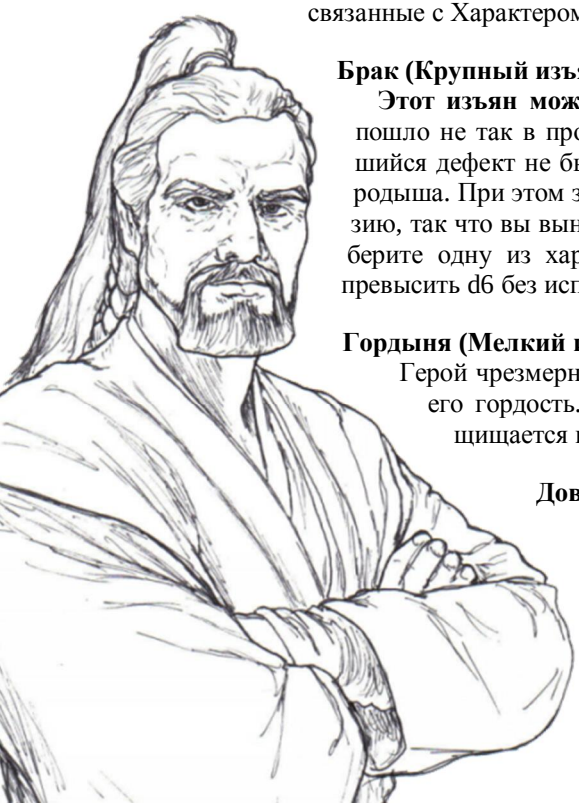
НОВЫЕ ИЗЪЯНЫ

Боязнь боли (Крупный изъян)

Герой обладает низким болевым порогом, а потому любое ранение переносит гораздо сложнее. Штрафы за ранения возрастают на единицу. Например, получив одну рану, герой получает штраф -2, после второй раны штраф увеличивается до -3 и т.д.

Бабник (Мелкий изъян)

Герой не может спокойно пройти мимо представителя противоположного пола. Любая девушка – объект охоты для нашего бравого офицера. В присутствии симпатичного представителя противоположного пола (с положительной Харизмой) герой получает штраф, равный этой Харизме, на все оппозитные проверки, связанные с Характером.



Брак (Крупный изъян)

Этот изъян может приобрести только Клон. Что-то пошло не так в процессе сборки эмбриона, и образовавшийся дефект не был обнаружен в процессе развития зародыша. При этом законы Директории запрещают эвтаназию, так что вы вынуждены жить со своим дефектом. Выберите одну из характеристик. Она никогда не сможет превысить d6 без использования имплантов.

Гордыня (Мелкий изъян)

Герой чрезмерно горд, легко вспыльчив, когда задета его гордость. Герой получает штраф -2, когда защищается во время Поединка воли (Подначка).

Доверчивый (Крупный изъян)

Герой очень доверчивый и легко попадается на удочку разнообразным мошенникам. Те, кто пытается каким-либо способом воздействовать на героя через Убедительность, получают бонус +4 на проверку

навыка.

Иждивенец (Мелкий изъян)

У героя есть некто, кто зависит от вас и живет за ваш счет. Это может быть недееспособный член семьи, возлюбленная, лучший друг и тому подобное. Он не обязательно сопровождает героя и может жить дома на Земле. Однако герой в любом случае должен заботиться о нем, регулярно отсылая домой заработанные деньги и порой решая проблемы, которые могут возникнуть у иждивенца. А еще иждивенец может стать причиной отдельного приключения.

Морская болезнь (Мелкий изъян)

Герой обладает слабым вестибулярным аппаратом, а потому получает штраф -1 на все действия, пока находится на борту движущегося средства. Однако стоит учесть, что этот изъян не распространяет свое действие на крупные космические корабли, поскольку на них движение не ощущается благодаря гравитационным и инерционным компенсаторам.

Сломлен (Крупный изъян)

В жизни героя произошло какое-то страшное событие, воспоминания о котором навсегда остались в его душе. Характер героя не может быть выше d6.

Темное прошлое (Крупный изъян)

Герой пошел в патруль не от хорошей жизни. Что-то в его прошлом не так, но герой хранит этот секрет даже от ближайших друзей и соратников. Однако порой, в самый неподходящий момент, прошлое может напомнить о себе, потому что даже в глубоком космосе нельзя спрятаться от самого себя.

Герою периодически снятся кошмары о событии, произошедшем в его прошлой жизни. Один раз в игровой день ведущий может потратить одну из своих фишек, и герой проведет бессонную ночь, прерываемую только кошмарами из прошлого. Весь следующий день он получает штраф -2 на все свои действия.

Тормоз (Крупный изъян)

Герой просто иногда «подтормаживает», и далеко не всегда своевременно реагирует на изменение обстановки. Во время сражений он берет две карты, но выбирает худшую из них. Да, кстати, герой также не может брать никакие Черты, влияющие на количество карт, которые он получает в бою.

Фанатик (Крупный изъян)

Герой обладает бесконечной верой в некую идею, отчего предан ей всей душой. Наиболее часто фанатики встречаются в Империи, чья организация пропаганды и идеологической работы направленна как раз на создание таких фанатиков среди населения.

Если герой получает приказ, который согласуется с его фанатичной убежденностью, он обязан выполнить этот приказ вне зависимости от глупости, тупости и убогости оного.

Ярость (Крупный изъян)

Герой чрезмерно вспыльчив и легко впадает в ярость. Оказавшись целью и проиграв в Поединке воли, герой тут же впадает в ярость и начинает всеми силами стараться причинить обидчику как можно больше ущерба. Пока длится эта ярость, Защита героя уменьшается на 2. Он может постараться остановиться, совершив проверку Характера со штрафом -2. Также он может пытаться прекратить ярость не более одного раза за раунд.

ЗАПРЕЩЕННЫЕ ЧЕРТЫ

Некоторые черты не попали в эту игру, так как они либо используют правила, которых нет в мире Terminus esT, либо просто смотрятся в нем не на своем месте. Вот полный список исключений:

Аристократ, Защита от сверхъестественного, Защита от сверхъестественного +, Мистический дар, Убийца великанов, все Сверхъестественные черты, Адепт, Воин Света, Воин Тьмы, Избранный, Изобретатель, Менталист, Чародей

НОВЫЕ ЧЕРТЫ

Героям в Terminus esT доступен ряд новых черт. Некоторые из них дублируют черты из оригинальной книги Дневник Авантюриста, но в таком случае приоритет имеет вариант из этой книги.

БОЙЦОВСКИЕ ЧЕРТЫ

Любой член экипажа в первую очередь солдат, а потому обязательно проходит все положенные по его специальности тренировки. Бойцовские черты призваны отражать уникальные навык, получаемые героями в результате таких тренировок.

Беглый огонь

Требования: Ветеран, Рок-н-Ролл!, Стрельба d10

Усердные тренировки со стрелковым оружием могут привести к приобретению полезных навыков, не доступных дилетантам. Герой может двигаться со своей нормальной скоростью и при этом не получать штраф за автоматический огонь.

Газонокосилка

Требования: Закалённый, Стрельба d8

Когда герой использует маневр Огонь на подавление, попадания получают все, кто получил результат 1 и 2 на броске Характера.

Граната!

Требования: Закалённый, Метание d8

При броске гранаты герой может модифицировать результат броска отклонения на единицу в любую сторону.

Граната! +

Требования: Ветеран, Граната!, Метание d10

Теперь при броске гранаты герой может модифицировать результат броска отклонения на любое число от единицы до трех в любую сторону.

До последнего патрона

Требования: Закалённый, Снайпер, Внимание d8, Стрельба d8

Хорошим стрелкам свойственна обстоятельность. Они не будут бездумно палить, видя, как цель прячется в укрытии. Вместо этого они будут тщательно ловить момент, когда цель откроется. Используя маневр прицеливания, стрелок также понижает бонус укрытия противника на 2.

Един с машиной
Требования: Герой, Пилотирование d10, Ремонт d8

Даже самый лучший ас - ничто без верного боевого коня. Ваш корабль – не просто кусок железа, в нем вы видите живое существо. Все проверки навыков Пилотирование, Ремонт и Стрельба, а также соответствующие Знания получают бонус +2, пока связаны с вашим кораблем.

Если герой лишится своего корабля, он может выбрать новый спустя 14 дней. Герой может выбрать любой корабль, но эта черта действует только в том случае, если герой сидит в пилотском кресле.

Именная броня
Требования: Новичок

По аналогии с Именным оружием, эта черта характеризует особые навыки героя по обращению со своим бронекомплектом. Это качество работает только в том случае, если герой использует бронекомплект с экзоскелетом. Броня увеличивается на единицу.

Именная броня +
Требования: Закалённый, Именная броня

Бронекомплект, оснащенный экзоскелетом, увеличивает Силу героя еще на одну категорию.

Орудийный эксперт
Требования: Закалённый, Стрельба d8

Знать, куда конкретно нацелить орудие – это тоже навык. При использовании корабельных орудий эти орудия получают +2 ББ.

Орудийный эксперт +
Требования: Ветеран, Орудийный эксперт, Стрельба d10

При использовании корабельных орудий герой может модифицировать бросок по таблице критических попаданий на единицу в любую сторону.

Прикрой!
Требования: Закалённый, Снайпер, Стрельба d8

Бой внутри узких и извилистых помещений корабля требует особой точности и четкости. Герой может

игнорировать правило Случайных Жертв, когда ведет огонь из личного оружия.

Снайпер +
Требования: Ветеран, Снайпер, Стрельба d10

Любой снайпер понимает ценность удачной позиция для огня, но неподвижный снайпер – мертвый снайпер. Герой может двигаться с половиной своей скорости, тем не менее получая эффект от черты Снайпер.

Точечный огонь
Требования: Ветеран, Снайпер, Стрельба d10

Используя маневр 2В (двойной выстрел), герой может вместо обычного эффекта выбрать +2 на проверка навыка Стрельба или +2 на урон от оружия.

Точечный огонь +
Требования: Герой, Снайпер, Точеный огонь, Стрельба d12

Используя маневр 3В (серия), герой может вместо обычного эффекта выбрать +4 на проверка навыка Стрельба или +4 на урон от оружия.

Тренировки в невесомости
Требования: Новичок, Ловкость d8, Выносливость d6

Герой с этим качеством может игнорировать штраф за нулевую гравитацию.

Чувство локтя
Требования: Закалённый

Герой получает +2 на проверки навыков Ближний Бой или Стрельба против цели, которая только что была Шокирована союзником. В случае успешной атаки цель получает на 2 единицы урона больше.

ЛИДЕРСКИЕ ЧЕРТЫ

Технический прогресс не стоит на месте, и оказывает особенное влияние на вооруженные силы. Поэтому в мире Terminus esT все лидерские качества можно использовать на союзниках не только в 5 клетках от героя, а на любом расстоянии, до тех пор, пока с союзником есть четкая связь, и командир может оценить боевую обстановку.

Например, если два десантника штурмуют инженерный отсек, а их командир находится на мостике, но через интерфейс своего скафандра видит и слышит все, что видят и слышат десантники, он может принять участие в бою и использовать свои лидерские качества для помощи этим десантникам.

Прирожденный ведущий
Требования: Ветеран, Ас, Истребитель-ас, Командный голос, Пилотирование d8

Ведомые, следующие за этим героем во время космического боя, не тратят действия на совершение маневров, повторяющих маневры ведущего. Для того, чтобы

воспользоваться эффектом этой черты, герои должны быть пилотами малых кораблей: истребителей, штурмовиков или торпедоносцев.

Капитан на мостике
Требования: Ветеран, Командный голос, Смекалка d8

Настоящий капитан способен поднять боевой дух экипажа и заставить его превзойти самые смелые ожидания. Герой может потратить одну фишку и прибавить результат своего броска Смекалки к результату любого броска одного из членов команды.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

Истребитель-ас
Требования: Ветеран, Ас, Ловкость d8, Пилотирование d8

Когда герой пилотирует малый корабль, он не получает штраф при Проверке на царапины, а также все штрафы на броски Пилотирования уменьшаются на 2.

Мастер орудийного расчета
Требования: Закалённый, Знания (Орудия) d8

Экипаж корабля под руководством этого офицера получает +1 на все броски Стрельбы из корабельных орудий.

Гуру орудийного расчета
Требования: Ветеран, Мастер орудийного расчета, Знания (Орудия) d10

Экипаж корабля под руководством этого офицера получает +2 на все броски Стрельбы из корабельных орудий.

Медик
Требования: Новичок, Лечение d6

Если медик может оказать первую помощь получившему ранение товарищу до конца раунда, в котором тот получил ранение, медик может провести проверку навыка Медицина со штрафом -2. В случае успеха ранение аннулируется и заменяется просто Шоком.

Палубный инженер
Требования: Ветеран, Ремонт d10

Малый корабль, обслуживаемый специалистом такого высокого класса, получает один виртуальный уровень ранений, которые он может пережить без получения критического попадания. Для поддержки этого эффекта корабль должен проходить каждую предполетную подготовку именно под руководством этого героя.

Герой может одновременно использовать эту способность только на одном малом корабле.

Палубный инженер +
Требования: Легенда, Палубный инженер, Ремонт d12

Теперь мастер-инженер может одновременно использовать эту способность на одном звене малых кораблей (до трех кораблей).

Подрывник
Требования: Новичок, Знания (Взрывчатые средства) d6

Герой получает +2 на все броски, связанные с установкой и разминирование взрывчатых средств (ВС).

Самоделкин
Требования: Новичок, Ремонт d8

Создавая комплект, герой получает два заряда за успех и каждый подъем при проверке навыка.

Сорвиголова
Требования: Закалённый, Ловкость d10, Пилотирование d6

Некоторые пилоты, кажется, испытывают зависимость от скорости, сродни наркотической. Однако у такого положения дел есть и преимущества. Ускорение вашего корабля удваивается. Также удваивается и количество нецензурных выражений, которые бормочет инженер, приводящий в порядок изнасилованные двигатели вашего корабля после полета.

Специалист по «покрывалу»
Требования: Новичок, Знания (Связь) d8

Герой получает +2 на броски Знания (Связь), когда работает с системами скрытности корабля (например, «покрывало»).

Шеф-инженер
Требования: Закалённый, Ремонт d8

Опытный инженер знает, как выдавить из двигателей всю мощность до последней капли. Герой с этим качеством увеличивает Предельную скорость корабля, на котором служит, на 2.

СОЦИАЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

Роковая женщина/Мачо
Требования: Новичок, Убеждение d8, Харизма +2

Герой трезво оценивает преимущества своей внешности и не стесняется использовать эти преимущества в своих целях.

Герой может использовать Убеждение во время Поединка Воли против Смекалки противника, если противник является лицом противоположного пола. Герой может добавить бонус от Харизмы к результату своего броска.

СТРАННЫЕ ЧЕРТЫ

Запасливый

Требования: Новичок, Запасливый, Везение

Один раз в игровой день герой может использовать один из комплектов снаряжения без траты заряда.

Парашютист

Требования: Закалённый, Везение, Пилотирование d8

Нет ни одного вылета, когда бы вас не сбивали. Иногда до выполнения основной задачи, иногда после, но чаще всего во время. И что самое примечательное – вы до сих пор живы и служите в войсках ВКСД.

Если, управляя малым кораблем, вы будете сбиты, что бы ни случилось, вы всегда успешно катапультируетесь, и в течение 12 часов вас обязательно спасут и доставят на корабль. Удача?

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ЧЕРТЫ

Герой Директории

Требования: Герой

Герой может потратить фишку и прибавить бонус от Харизмы к результату любой проверки параметра, пока за его действиями наблюдает не менее трех человек, знающих о его статусе героя.

ГЛАВА 3: СНАРЯЖЕНИЕ

Наш инструктор, старший сержант Конов, взял со стола первый образец и повернулся к нам, замершим в строю курсантам академии ВКСД.

- Тульский-Шевелёв, модель 24, модифицированная. По нашему «Глухарь». С завтрашнего дня это ваше табельное оружие. Безгильзовый патрон калибра 9 с половиной миллиметров, начальная скорость пули – 470 метров в секунду, боезапас 12 патронов. Вес в снаряженном состоянии – 980 грамм. – старший сержант повернулся и сделал несколько выстрелов по мишени.

- Пистолет-пулемет «Уравнитель» - он взял со стола следующий ствол – Он же Модель 3-14 по ГОСТу. Боезапас – 30 патронов. Скорострельность – 800 выстрелов в минуту. – прозвучала короткая очередь, выдравшая целый клок из установленной на тридцати метрах мишени. – С этой игрушкой вам предстоит воевать. Оружие надежное и простое в использовании, хорошо зарекомендовал себя во время последней войны. Сборку-разборку будете знать как «Отче наш». Это я вам обещаю.

- Автоматическая винтовка Дмитриева, модель 6-М. – это уже новый аппарат, сменивший в его руках Уравнитель. – оружие тяжёлое и надежное, но пользоваться им на борту не рекомендуется – переборки рвет. состоит на вооружении нашей пехоты. – очередная очередь гулко прогрохотала в тире и не оставила от мишени даже ошмётков. – Его вы тоже освоите как свои пять пальцев.

Конов отложил автомат и подошел к манекену, облаченному в бронекомплект:

- БК «Десант» - стандартный комплект для каждого офицера ВКСД. Пользоваться будет во время нештатных ситуаций. Китайцы любят высаживать десант прямо на корабль, да и пираты стараются наши посудины брать целыми, так что побегать в нем у вас будет много возможностей. Каждый из вас, будущих офицеров Патруля, обязан знать каждый элемент костюма наизусть. Ну и над скоростью облачения мы с вами будем в ближайшие полгода работать очень много. Норматив – 2 минуты.

Старший сержант отошел от манекена и встал перед строем. Оглядев все двадцать два наполненных небывалым энтузиазмом и удалью лица, скомандовал:

- Первый взвод! На позицию!

В этой главе вы найдете описание стандартного сооружения, доступного героям. Помните, на старте все герои получают по 500 рублей, и теперь могут потратить их на различное оружие и оборудование, которое может пригодиться им по долгу службы.

Как вы помните, офицеры Патруля обладают определенной независимостью, поэтому в отличие от других офицеров ВКСД могут подбирать свое снаряжение исходя из собственных предпочтений.

УЛУЧШЕНИЯ

Несмотря на то, что производство оружия давно стало отраслью промышленности, некоторые уникальные образцы, созданные мастерами вручную, все еще можно встретить на рынке. А герой, обладающий соответствующими навыками, вполне может сам заняться доводкой и улучшением своего оружия.

Каждый раз, когда герой получает подъем, он может совершить проверку навыка Ремонт. Только герои, обладающие этим навыком, могут сделать попытку. В случае успеха герой может выбрать один из предметов и увеличить на 1 одну из его характеристик.

Этот бонус может быть добавлен к характеристикам из следующего списка:

- Бонус на проверку навыка для использования этого предмета
- Повреждения от оружия
- Пробивание
- Броня
- Размер боезапаса (в этом случае бонус равен +10%)

Каждый бонус увеличивает базовую стоимость предмета на 50%. Всего каждый предмет может получить этот бонус не больше трех раз.

СНАРЯЖЕНИЕ

Когда дело доходит до снаряжения, существует несколько подходов. Можно долго и кропотливо подбирать инструменты, медикаменты, предметы личной гигиены и быта, одежду, гаджеты и т.д. тратить при этом массу места на листе героя и обсчитывать вес на калькуляторе. Я предлагаю иной вариант – комплекты.

Каждый комплект – это набор предметов снаряжения, объединенных одной специальностью. Например, медицинский комплект, ремонтный комплект и так далее. В комплекте по умолчанию находится все необходимое оборудование, которое теоретически может понадобиться герою при решении задач, связанных с этой специальностью. То есть вместо подбора по одному предмету вы сразу приобретаете комплект. Экономия по времени на лицо.

Каждый комплект может быть использован в двух режимах: профилактика и активное использование. Профилактика используется без проверок навыков, и, например, позволяет вести ежедневный уход за оружием или проводить профилактику двигателя без ремонта. В режиме профилактики комплект может использоваться длительное время без необходимости возобновления.

Активный режим – когда комплект применяется при проверке навыка. В этом случае с комплекта снимается «заряд» - тратятся расходные материалы, изнашиваются инструменты, садятся источники питания. Каждый комплект по умолчанию рассчитан на десять применений, то есть имеет десять зарядов. Когда заряды заканчиваются, комплект не может быть применен ни в активном режиме, ни в режиме профилактики.

Использования навыка, требующего наличия комплекта в отсутствие комплекта или отсутствия зарядов в комплекте налагает штраф -2 на проверку навыка.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ КОМПЛЕКТОВ

Оказавшись в экстремальной ситуации, герой может попробовать собрать комплект из подручных материалов. Окончательное решение возможно ли создание комплекта в текущих условиях остается за Ведущим.

Герой должен потратить 1d6 часов на каждую попытку. При попытке используется проверка того навыка, на который рассчитан этот комплект. Проверка получает штраф -2. За каждый успех и подъем при проверке комплект получает один заряд.

Также возможно восполнять комплекты в полевых условиях по аналогичным правилам.

ОПИСАНИЕ КОМПЛЕКТОВ

Комплект выживания: Содержит аварийный набор для выживания. Включает в себя аварийный маяк, фильтр для воды, запас пищи, портативную палатку, портативный генератор с источником света и тепла, а также необходимые бытовые принадлежности. Каждый день использования тратит один заряд комплекта. Успешная проверка навыка Выживания один раз в день позволяет не тратить заряд в этот день.

Комплект информационный: Этот комплект является наиболее востребованным в XXV веке. Повсеместное использование цифровых технологий уже в XXI веке сделали портативное коммуникационное устройство неотъемлемой частью повседневной жизни, и в наше время эта тенденция сохраняется. Этот комплект содержит все необходимое для работы с информационными системами. Может быть как ремонтным комплектом для систем связи, так и комплектом, рассчитанным на потребление контента. Часто состоит из портативного устройства доступа (PDA), но возможны варианты стационарного использования. PDA является одновременно средством связи и средством доступа к информации.

Комплект оружейника: Комплект предназначен для ухода за личным стрелковым и холодным оружием. Комплект содержит все необходимое для ежедневной профилактики и мелкого ремонта.

Комплект пилота: Содержит специальный планшет с возможностью синхронизации с корабельными информационными системами. Также в комплект входит все необходимое для выживания пилота в течение 24 часов после крушения. Аварийный маяк пеленгуется с расстояния в 4 клика (см. главу 4).

Комплект повседневный: Содержит все необходимое для повседневной жизни героя, в том числе предметы личной гигиены и личные вещи. Несмотря на то, что имеет заряды, повседневная жизнь не тратит их.

Комплект подрывника: Содержит набор взрывателей, запас ВС и все необходимые инструменты для работы. Каждый заряд комплекта способен создать область поражения, идентичную большому шаблону. В пределах шаблона всему наносится 3d6 урона.

Комплект разведчика: Данный комплект содержит все необходимое для маскировки пользователя или объекта на местности. Каждый заряд позволяет замаскировать одну персону или же объект, размеры которого не превышают один кубический метр. Использование этого комплекта также дает бонус +2 на проверки навыка Маскировка.

Комплект связиста: Комплект содержит устройства связи, а также, при возникновении такой необходимости, устройства перехвата.

Комплект техника: Набор инструментов для механического и электронного ремонта. Содержит все необходимое для качественного ремонта в любых условиях.

Комплект фельдшера: Комплект фельдшера, также известен как комплект первой помощи, содержит все необходимое для оказания первой помощи пострадавшим и раненым. При использовании двух зарядов вместо одного пользователь получает бонус +2 при проверке навыка.

Комплект хирурга: Полевой хирургический набор. Позволяет в полевых условиях проводить хирургические операции любой сложности. При использовании двух зарядов вместо одного пользователь получает бонус +2 при проверке навыка.

СРЕДСТВА ИНДИВИДУАЛЬНОЙ ЗАЩИТЫ

Бронежилет легкий: Стандартный легкий бронежилет скрытого ношения. Широко применяется офицерами внутренних войск, полиции и оперативниками СГБ.

Бронежилет штурмовой: Более прочная версия бронежилета предназначена для спецопераций внутренних войск и полиции.

БК «Десант»: Бронекомплект «Десант» разработан специально для офицеров десанта ВКСД Директории. В настоящий момент на вооружении стоит шестое поколение комплекта. **Характеристики**: прицельный интерфейс, комплект выживания, система связи (3000 км).

ТБК «Штурм»: Тяжелый бронекомплект «Штурм» - это первое поколение боевых экзоскелетов, разработанных в лабораториях Лунограда. Костюм ростом в два с половиной метра оборудован экзоскелетом и сервоприводами, что существенно увеличивает физические характеристики бойца. **Характеристики**: Сила увеличивается на одну категорию, прицельный интерфейс, комплект выживания, система связи (3000 км), Скорость +4, Бег +1d6. Боец в ТБК может использовать

тяжелое оружие без установки на станок или сошки и не получая штрафов за ведения автоматического огня.

БК «Стрекоза»: Бронекомплект «Стрекоза» - универсальный комплект войск специального назначения армии и ВКСД. Он оборудован системой импульсных двигателей, что позволяет бойцу самостоятельно передвигаться в открытом космосе, а на поверхности планеты прыгать на дистанцию в пять раз длиннее нормы. **Характеристики**: прицельный интерфейс, комплект выживания, система связи (3000 км), Маскировка +2, Скорость +2, Бег +d4. Комплект оборудован системой связи. Дистанция прыжка x5.

ОРУЖИЕ

Помимо описания самого оружия, здесь приведены описания некоторых приспособлений для ведения огня.

Лазерный прицел: Довольно примитивное по нынешним временам приспособление на самом деле уже многие годы доказывает свою полезность. Это просто тонкий луч, который показывает, куда конкретно нацелено оружие. Просто и удобно. +2 Стрельба на близкой дистанции.

Оптика: Существует множество моделей оптических прицелов для самых разных нужд. У всех одно общее свойство: стрелок получает бонус +2, если целится в противника (использует маневр), расположенного за пределами близкой дистанции.

Прицельный интерфейс: Наиболее совершенное из прицельных приспособлений проецирует всю информацию об оружии на лицевой интерфейс стрелка. Пользователь получает +2 на проверки навыка Стрельба. Так как интерфейс является сложным электронным прибором, он подвержен воздействию электромагнитного излучения.

Нож НР-К: Современная версия ножа, начавшего свою историю еще в XX веке. НР-К - не просто нож, но компактный набор инструментов, таких как кусачки, отвёртка, напильник, пинцет и т.д. незаменимая вещь для любого специалиста, особенно находящегося в экстремальных условиях.

Нож, Боевой: Боевой нож, стоящий на вооружении армии и флота Директории. Лезвие создано из высокотехнологичной моностали, что делает клинок практически неразрушимым и способным резать большинство материалов.

Плазменный резак: На самом деле инструмент, но никто не запрещает использовать его в качестве им-

провизированного оружия. Представляет собой тяжелый прибор, создающий на выходе из сопла дугу плазмы длиной от 40 до 70 сантиметров. Инструмент способен резать практически любой материал, в том числе и полимерные сплавы, используемые для внешней брони космических кораблей.

ТШ «Глухарь»: Самый распространенный тип полуавтоматических пистолетов. Легкие, компактные, надежные и неприхотливые пистолеты, стоящие на вооружении не только армии, но и полиции. Глухари являются табельным оружием практически всех служб, которым полагается таковое, а также при определенных условиях доступен для гражданских лиц.

Т200 «Шершень»: Тяжелый пистолет, стоящий на вооружении исключительно войск ВКСД и их аналогов. Тяжёлый патрон и более высокая энергия выстрела делает этот пистолет отличным запасным оружием для пехоты и десанта, так как при определенной сноровке выстрел способен справиться с бронекомплектом.

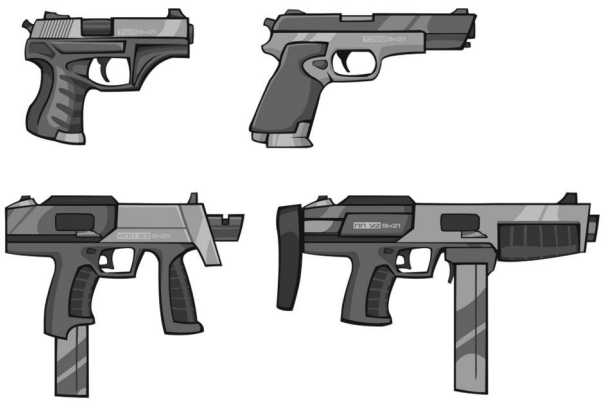
АПП «Выдра»: Легкие, компактные пистолеты-пулеметы, совмещающие в себе скорострельность, малый вес и размер. В основном состоят на вооружении в полицейском спецназе и флоте.

ПП «Уравнитель»: Тяжелый пистолет-пулемет, разработанный для городского боя и боя в условиях тесных пространств.

ППА «Вепрь»: Специальная разработка ряда КБ, попытка адаптировать ПП для космического десанта. Оружие предназначено для бойцов в скафандрах, боеприпас подается из специального короба. Вес короба включен в вес оружия. За счет конструкции позволяет сделать бойца более автономным, в том числе и в плане пополнения боеприпасов на поле боя.

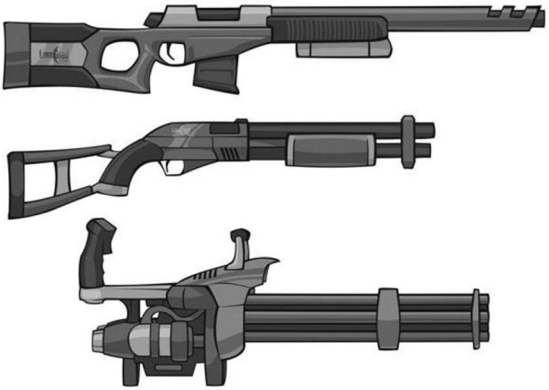
АВД «Плеть»: Также известны как штурмовые винтовки. Состоят на вооружении пехоты. Стандартное оружие войск Директории.

КС64: Полуавтоматическое нарезное ружьё, часто используемое для спортивной стрельбы и охоты. При определенных условиях допускается владение гражданскими лицами.



СВС-40: Винтовка, разработанная для ведения огня на большие дистанции. **Примечание**: Оружие, оснащенное тегом Снайпер, получает штраф -2 если стрелок делает выстрел в том же раунде, в котором двигается. Также в случае применения маневра прицеливания, эффективная дальность ведения огня удваивается.

КАЗ-2Б: Дробовики отлично подходят для ведения боя на коротких дистанциях. Также применяются для охоты на мелкую дичь.



РП 3000: Ручные пулеметы имеют высокую скорострельность и отличную поражающую силу. Состоят на вооружении в пехотных частях и десанте.

АГР «Фиаско»: Ручные гранатометы предназначены для поражения живой силы противника осколочными гранатами.

УПС «Лещ»: Реактивный пехотный гранатомет предназначен для поражения бронированной техники. Применяется исключительно вне корабля, так как разрушения, причиняемые такими игрушками часто непоправимы.

РГО: Ручная граната оборонительная, состоит на вооружение десанта ВКСД. Граната спроектирована оптимальным образом для поражения живой силы и нанесения минимального вреда оборудованию, так что прекрасно подходит для десанта.

РГН: Ручная граната наступательная, широко применяется как в сухопутных войсках, так и десантом ВКСД.

ГРЭМИ: Граната ручная электромагнитного излучения, спроектирована для причинения вреда исключительно электронике. Граната безвредна для живых организмов, но полностью отключает все электронные приборы в зоне поражения на 1d6+1 раунда.

РГД: Ручная граната дымовая, используется для создания дымовой завесы. Существует модификация РГД-М, дымовая завеса от которой не только нарушает визуальный контакт, но также препятствует проникновению любых волн внутрь радиуса. Обе гранаты действуют в течение 1d6+1 раундов.

ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

Оружие	Урон	Сила	Цена	Вес	Примечания
Нож, боевой	+d4+1	-	30	0,3	
Нож, НР-К	+d4	-	75	0,4	см описание
Плазменный резак	+d12	d8	200	10	Драка -4, ПБ 8

СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

	Даль.	Урон	Скр	Маг.	Сила	Цена	Вес	Примечания
Пистолеты								
ТШ «Глухарь»	12/24/48	2d6	1	12	-	200	1	ПБ2, 2В
Т-200 «Шершень»	12/24/48	2d8	1	8	d6	300	1,5	ПБ2, 2В
Пистолеты-пулеметы								
АПП «Выдра»	12/24/48	2d6+1	3	20	d6	350	3,2	ПБ2, 3В
ПП «Уравнитель»	12/24/48	2d8	3	30	d8	450	4	ПБ2, 3В
ППА «Вепрь»	12/24/48	2d8+1	3	90	d8	750	40	ПБ2, 3В
Автоматы и автоматические карабины								
АВД «Плеть»	24/48/96	2d8	3	30	d6	450	4,2	ПБ2, Авто, 3В
КС64	12/24/48	2d8	3	20	d6	400	3	ПБ2, Авто, 3В
Винтовки и ружья								
СВС-40	24/48/96	2d10	1	10	d8	750	6	ПБ2, 2В, Снайпер
КАЗ-2Б	12/24/48	1-3d6	1	8	d6	400	2	Дробовик
Тяжелое оружие								
РП 3000	24/48/96	2d10	3	300*	d8	1400	13	ПБ2, Авто
АГР «Фиаско»	24/48/96	3d6	3	18	d6	1100	6	СОП, Авто
УПС «Лещ»	36/72/144	5d8	1	3	d8	3200	18	ПБ 12, БОП, Тяжёлое
Гранаты								
РГО	3/6/12	3d6+1	-	-	-	30	0,3	СОП
РГН	3/6/12	3d10+2	-	-	-	50	0,3	СОП, ПБ2
ГРЭМИ	3/6/12	-	-	-	-	45	0,5	СОП
РГД/РГД-М	3/6/12	-	-	-	-	15	0,5	СОП

БРОНЯ

	Броня	Сила	Цена	Вес	Примечание
Бронежилет легкий	+1	-	80	3	Торс
Бронежилет штурмовой	+2	-	320	8	Торс, руки, ноги
Шлем	+1	-	40	2	Голова
БК «Десант»	+3	d8	1000	15	Все тело; см. описание
ТБК «Штурм»	+5	d8	3000	30	Все тело; см. описание
БК «Стрекоза»	+2	d8	2500	15	Все тело; см. описание
Щиты					
Бронещит	-	d8	300	-	+2 Защита; +4 Стойкость против стрелкового оружия
Прозрачный щит	-	d6	150	-	+2 Защита

БОЕПРИПАСЫ

	Вес	Цена
Пистолет, пистолет-пулемет (30 шт.)	1	30
Автомат, автоматический карабин, винтовка (30 шт.)	2	65
Дробовик (20 шт.)	2	35
Пулемет (50 шт.)	4	80
Гранатомет	1	35
Ракетное оружие	2	250

СНАРЯЖЕНИЕ

	Цена	Вес
Комплекты		
Комплект выживания	100	5
Комплект информационный	300	1
Комплект оружейника	150	1
Комплект пилота	350	2
Комплект повседневный	50	1
Комплект подрывника	450	5
Комплект разведчика	550	3
Комплект связиста	320	3
Комплект техника	150	8
Комплект фельдшера	150	4
Комплект хирурга	450	8
Оружейные аксессуары		
Лазерный прицел	30	0,2
Оптический прицел	120	0,5
Прицельный интерфейс	250	1

УСЛУГИ

	Цена	Вес
Апартаменты (**за сутки**)		
Мотель	3	-
Средний класс	10	-
Люкс	30	-
Супер-люкс	100+	-
Такси (**за** 10 **км**)	0,5	-
Грузоперевозки (**за** 10 **км**)	1	-
Питание		
Бистро	2	-
Кафе	6	-
Ресторан	12+	-
Ремонт		
Мелкий	5	-
Крупный	35	-

ИМПЛАНТЫ

Современная медицина достигла того уровня, когда кибернетическое протезирование уже не является серьезной проблемой. Восстановление утраченных конечностей, замена органов на синтетические, косметическое изменение внешности – все это давно стало обычным делом.

В результате сражений, несчастных случаев или просто ради улучшения тех или иных свойств своего организма, герои могут заменить некоторые части своего тела на кибернетические аналоги. В этой главе приведен список возможных вариантов с указанием стоимости и времени реабилитации.

РЕАБИЛИТАЦИОННЫЕ

Реабилитационные импланты – это кибернетические органы, призванные заменить поврежденные человеческие органы. По своим функциям и свойствам они аналогичны естественным органам, которые должны замещать. Реабилитационные импланты не требуют стороннего источника питания, используя для работы энергию, вырабатываемую человеческим телом.

Конечности: Протезирование конечностей требует трех месяцев реабилитации. Стоимость операции с учетом материала составляет около 300 рублей.

Внутренние органы: Протезирование внутренних органов требует двух месяцев реабилитации. Стоимость операции с учетом материала составляет около 1000 рублей.

Органы чувств: Протезирование органов чувств требует месяца реабилитации. Стоимость операции с учетом материала составляет около 1500 рублей.

Кожные покровы: Протезирование кожных покровов требует трех месяцев реабилитации. Стоимость операции с учетом материала составляет около 300 рублей за 10% поверхности тела.

КОСМЕТИЧЕСКИЕ

Косметические импланты призваны исправлять и улучшать внешний вид человека. Этот вид протезирования стал популярен в конце XX века, и на сегодняшний день более 35% населения Директории в той или иной степени прибегали к услугам косметического протезирования.

Косметическое протезирование требует до двух суток реабилитации. Стоимость операции с учетом материала составляет около 500 рублей за каждую единицу Харизмы. Каждая единица Харизмы, увеличенная с помощью косметической имплантации считается отдельным имплантом.

ПРОГРЕССИВНЫЕ

Эта категория имплантов призвана развивать и усиливать способности человека. Надо сказать, что прогрессивные импланты все еще экспериментальны, и представляют наибольшую опасность для пациента. С точки зрения синдрома Кардашова (смотри далее) прогрессивный имплант считается как два косметических или реабилитационных.

Как и снаряжение, прогрессивные импланты представлены комплектами. Комплекты не имеют зарядов, и могут использоваться любое количество раз. В описании каждого комплекта вы найдете подробные указания о свойствах, которые они развивают.

Тип А: Тип А – импланты, дополняющие и развивающие физические характеристики человека. С помощью импланта этого типа герой может увеличить одну из своих пяти характеристик на одну категорию. Стоимость: 1500 рублей.

Тип В:Импланты типа В развивают навыки героя, позволяя ему более эффективно справляться со своими обязанностями. С помощью импланта этого типа герой может получить постоянный бонус +2 ко всем проверкам для одного из своих навыков. Стоимость: 1300 рублей.

Тип С: Импланты типа С созданы для получения новых, ранее недоступных способностей. С помощью импланта этого типа герой может получить любую черту, даже если в оригинале он не мог ее получить по тем или иным причинам. Стоимость: 3000 рублей за уровень черты.

Тип D:Импланты типа D позволяют персонажу нивелировать один из своих изъянов. Не все изъяны позволяют это, так что в каждом конкретном случае требуется одобрение Ведущего. С помощью импланта этого типа герой может аннулировать один из своих изъянов. Стоимость: 1500 рублей за мелкий изъян, 3000 рублей за крупный изъян.

Тип Х: Существует особый тип имплантов, разработанный в лабораториях Луноград. О них практически ничего не известно широкой общественности, так как все разработки тщательнейшим образом засекречены. Взять их герой может исключительно по предварительной договоренности с Ведущим. Имплант Х-типа считается как три косметических или реабилитационных импланта с точки зрения синдрома Кардашова. Также они не имеют рыночной стоимости, так как являются исключительно индивидуальными продуктами в производстве.

Имплант Х-типа позволяет герою получить одну из сверхъестественных сил, описанных в книге правил Дневника Авантюриста. Не все силы могут быть использованы в качестве имплантов, поэтому каждый выбор должен быть обязательно согласован с Ведущим. Каждый такой имплант несет 10 пунктов силы, которые используются и восстанавливаются по правилам Дневника Авантюриста.

ОПАСНОСТИ

Злоупотребление протезированием, как и любое другое злоупотребление, несет в себе ряд опасностей. Современная медицина способна справляться с проблемами, связанными с отторжением организмом инородных тел, однако психика пациентов иногда преподносит сюрпризы.

Синдром Кардашова, описанный в середине XXIV века, является следствием чрезмерного количества имплантов, вживленных в тело. На определенном этапе мозг начинает игнорировать устройства, что приводит к регулярным сбоям в работе устройств. Более того, в дальнейшем у пациента возникает и прогрессирует особый рецидив, который заставляет мозг считать искусственными также и род-

ные органы. Это приводит к постепенному отказу внутренних органов человека, что приводит к смерти в течение трех-пяти месяцев.

Герой может без негативных последствий перенести операции по вживлению нескольких имплантов, пока их количество не станет равным половине Характера. Начиная с этого момента, каждый следующий имплант дает шанс на появление синдрома Кардашова. Подробности синдрома описаны в главе 5.

ГЛАВА 4: КОСМОС

Тревога!

Этот чертов вой не спутать ни с чем. Разогнанные на самый максимум динамики не просто вырывают тебя из короткого сна – они вышвыривают тебя из койки волной прессованного звука, сообщающего о том, что твоя жизнь теперь может закончиться в любой момент. Но ты стараешься об этом не думать.

Ты не думаешь, ты действуешь как заведенный автомат, на одних рефлексах влетая на свое место согласно боевому расписанию. И вот твои пальцы уже стучат по клавишам, а ты только сейчас понимаешь – вот эта красная линия на мониторе может в любой момент стать последним, что ты увидишь. Становится страшно, но ты заталкиваешь этот страх глубже, как можно глубже, чтобы ни дай Бог не дрогнула рука. Ни у тебя, ни у твоих товарищей по команде.

Потом будет размеренные толчки орудийных залпов. Будут крики по внутренней связи – попадания, повреждения, крики ужаса и мольбы о помощи. Будут команды, будет захват целей. Будет бой, короткий жестокий.

А затем вдруг прозвучит команда к обороне, и ты понесёшься влезать в свой БК, с еще большим ужасом понимая, что вот сейчас эти красные отметки на экране превратятся в живых людей, с отчаянной злобой лезущих через вскрытый корпус прямо внутрь твоего корабля. И драться придется не с пикселями на экране, а с людьми. И драться насмерть.

В космосе почти не бывает пленных. Зато в нем очень много трупов.

Эта глава посвящена космическим кораблям, ролям экипажа и правилам космических сражений. Но сначала мы проясним некоторые важные моменты, без которых дальнейший разговор будет бессмысленным.

ЕДИНИЦЫ ИЗМЕРЕНИЯ

Астрономическая единица (АЕ) - исторически сложившаяся единица измерения расстояний в астрономии, равная 149 597 870,66 км. Астрономическая единица приблизительно равна среднему расстоянию между центрами масс Земли и Солнца.

Для упрощения расстояния в космических масштабах принято измерять в кликах. 1 клик = 0,001 астрономической единицы. Часто в кликах также обозначается крейсерская скорость (КС) корабля. Таким образом, скорость, равная 2 кликам, позволяет ему преодолевать 0,002 АЕ в час. Путешествие с Земли до Марса на такой скорости занимает в среднем девять дней.

Необходимое пояснение

Любой более-менее знакомый с астрономией и математикой человек прямо сейчас может обозвать меня необразованным, глупым и т.д. На самом деле то, что я сейчас скажу – сделано мною сознательно, специально, чтобы во время игры не запирать игрока-штурмана в соседнюю комнату на пару часов считать курс корабля.

В рамках игры я предлагаю считать расстояние между планетами фиксированным. Конечно, с точки зрения точных наук это совершенно неправильно, однако не будем забывать, что мы тут играем в научно-фантастическую игру, а не симулируем космическую экспансию.

А вообще, мой совет Ведущему: Главное, чтобы сюжет был интересным, а расстояние между планетами в каждый конкретный момент времени мало кого интересует.

СПРАВОЧНИК

Среднее время перелета. Для расчета взяты показатели для кораблей, оснащенных разными типами двигателя (и разной крейсерской скоростью – КС). Время указано в стандартных сутках (24 часа):

Направление	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
Земля – Марс:	18	9	6	4,5	3,6	3
Земля – Пояс:	60	30	20	15	12	10
Марс – Пояс:	42	41	14	10	8	7
Пояс – Пояс*:	191	95	63	47	38	31

Задержка радиоконтакта (в один конец):

Земля – Марс: 258 секунд (4 мин 18 сек)

Земля – Пояс:878 секунд (14 мин 38 сек)

Марс – Пояс: 618 секунд (6 мин 18 сек)

Пояс – Пояс*:2374 секунды (39 мин 34 сек)

* здесь имеется ввиду перемещение между двумя крайними точками пояса астероидов, находящихся прямо напротив друг друга.

ЭКИПАЖ НА КОРАБЛЕ

На любом корабле обычно есть только два вида людей: пассажиры и экипаж. Для военных судов, к которым относятся и корабли Патруля, требование еще более жесткое: герои на его борту, скорее всего, будут членами экипажа, и потому обязаны быть приписанными к определенным постам. Вот список постов, характерных для ВКСД и большинства независимых кораблей. Обратите внимание, некоторые посты дают персонажам определенные бонусы.

Капитан: Капитан корабля осуществляет общее руководство кораблем. *Находясь на мостике, капитан корабля может использовать свои Лидерские черты на любом члене экипажа вне зависимости от расстояния, если член экипажа находится на своем посту.*

Первый помощник: Осуществляет общее руководство кораблем в отсутствие капитана на мостике. *Находясь на мостике в отсутствие капитана, первый помощник может использовать свои Лидерские черты на любом члене экипажа вне зависимости от расстояния, если член экипажа находится на своем посту.*

Первый пилот: В обязанности пилота входит непосредственное управление кораблем во время движения. *Во время боевых столкновений любой член экипажа корабля может действовать по карте первого пилота вместо своей.*

Второй Пилот: в обязанности второго пилота входит слежение за аппаратурой управления корабля и подстраховка первого пилота в нештатных ситуациях.

Штурман: В обязанности штурмана входит расчет курса, перемещения корабля и слежение за навигационными приборами.

Инженер: В обязанности инженера входит слежение за работой систем корабля, ремонт и обслуживание.

Главный стрелок: Главный стрелок руководит стрелками, в том числе и вне болевого расписания. В его обязанности также входит контроль над состоянием орудий корабля. *В начале космического сражения главный стрелок может провести проверку навыка Знания (Орудия). В случае успеха все проверки атаки, совершаемые стрелками этого корабля, получат бонус +1 до конца сражения. В случае подъема бонус увеличивается до +2.*

Стрелок: В обязанности стрелка входит обслуживание одного орудийного расчета: ведение огня и наводка.

Другое: Помимо вышеназванных позиций на крупных кораблях предусмотрен дополнительный экипаж: медицинская служба, снабжение и содержание, палубные инженеры (для авианесущих кораблей), СГБ и другие.

УПРАВЛЕНИЕ КОРАБЛЕМ И СРАЖЕНИЯ

В отличие от оригинальных правил Дневника Авантюриста, правила космических сражений ТТ несколько изменены, чтобы больше соответствовать духу представленной здесь вселенной. Например, полностью разделены показатели скорости героя и космического корабля, поскольку порядок скоростей совершенно разный. Поэтому представленные в характеристике скорости могут показаться совсем небольшими, однако следует помнить – мы говорим о космических скоростях. Герои, наземная техника и большинство атмосферной авиации не могут тягаться с космическими кораблями по скорости перемещения.

Одновременно с этим важно помнить, что слишком высокие скорости делают сражения скучными и унылыми, что идет на пользу реалистичности, однако часто причиняет заметный ущерб остальным аспектам игры. Я не хочу заставлять вас использовать метровые линейки во время космического сражения, занимающего пол во всей комнате. Вместо этого представленные в этой книге правила предлагают играть космическое сражение так же, как если бы сражались герои.

Шаг 1: Подготовка

Любое сражение начинается с одного из двух возможных сценариев: регулярная атака и засада. Рассмотрим по порядку:

Регулярная атака: Противники своевременно (до открытия огня) обнаружили друг друга и теперь занимают позиции для начала сражения. Ведущий должен определить дистанцию, на которой расположены противники друг от друга, а дальше сражение протекает по базовым правилам Дневника Авантюриста.

Засада: Как и герои, корабли способны действовать незаметно, особенно в таком насыщенном объектами регионе, как пояс астероидов. В случае, если одна из сторон сражения не подозревает об атаке, сражение начинается с дистанции, которую определяет атакующая сторона. Также, если дистанция позволяет, атакующая сторона может провести один залп по противнику до начала сражения.

Шаг 2: Сражение

Сражение происходит по стандартным правилам Дневника Авантюриста. Каждый герой получает карту действия, каждая группа союзников и противников-статистов получает карту действия (часто целый корабль статистов получает одну карту – так бои становятся более легкими для ведения).

Сражение происходит до тех пор, пока одна сторона по той или иной причине не сможет продолжить сражение. Возможен вариант, когда проигрывающая сторона попытается скрыться, и тогда начнется погоня.

Шаг 3: Завершение

Сражение завершается по базовым правилам Дневника Авантюриста. Экипажи кораблей могут воспользоваться Золотым Часом для оказания первой помощи пострадавшим членам команды.

ПОГОНИ

Периодически возможна ситуация, когда сражение можно отыграть, используя только правила погони. Не все сражения подходят для этого. Например, битва, в которой две стороны сражаются за контроль над объектом лучше отыгрывать на карте, так как во время битвы имеет большое значение тактическое перемещение вокруг зоны, контроль над которой и является целью битвы. А вот если цель – уничтожить убегающего противника, правила погони подойдут гораздо лучше.

СКОРОСТЬ УБИВАЕТ

Это правило замещает аналогичное правило в Дневнике Авантюриста.

Пилот корабля получает штраф -2 на все проверки навыка Пилотирования за каждые полные три единицы скорости. Корабль, двигающийся со скоростью 6 даст штраф -4, например. Если на корабле есть второй пилот, он также получает этот штраф.

Корабль, двигающийся со скоростью, превышающей максимальную (а это возможно, например, если на корабле толковый инженер), создает зону повышенной гравитации на борту. Смотри правила по гравитации в следующей главе.

МОДИФИКАТОРЫ АТАКИ

Это правило замещает аналогичное правило в Дневнике авантюриста.

Корабль, двигающийся с большой скоростью, является гораздо более сложной мишенью, чем неподвижная цель. Все атаки получают штраф -2 за каждые полные 3 единицы его скорости. Эти величины относительны, поэтому корабль, двигающийся на полной скорости вам навстречу или параллельно вашему курсу, не будет налагать на вас этот штраф.

РАЗМЕРЫ

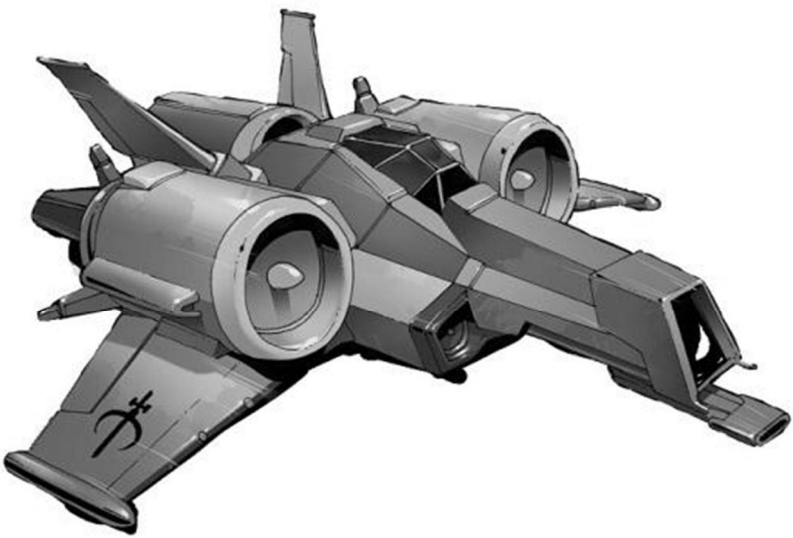
Существует три класса кораблей: малые суда, средние суда и линейные корабли. Корабль получает штраф -2, когда атакует противника, чья категория ниже его собственной. Корабль получает бонус +2, когда атакует корабль, чья категория выше его собственной.

Пример: Пилот истребителя получает бонус +2 на проверки Стрельбы, когда атакует АНК. В то же время стрелок на борту АНК получает штраф -2, когда пытается атаковать истребитель.

КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ

Таблица критических попаданий была переработана, чтобы более точно соответствовать правилам этой игры. Необходимо помнить, что каждое критическое попадание провоцирует проверку на потерю контроля. Эту проверку может выполнить как первый пилот, так и второй пилот корабля.

2d6	Эффект
2	**Царапина**: Попадание лишь сорвало краску с фюзеляжа. Корабль не получает повреждения. Если урон нанес рану, игнорируйте эту рану.
3	**Ускоритель**: Ускорение падает в два раза (округление вниз). Скорость торможение не меняется.
4	**Двигатели**: Максимальная скорость корабля падает в два раза (округление вниз)
5	**Управление**: Повреждена система управления. Любые попытки управления кораблем получают штраф -2.
6-8	**Корпус**: Корабль получил попадание в корпус. Никаких дополнительных эффектов попадание не несет.
9-10	**Экипаж**: Случайный член экипажа задет попаданием. Перебросьте повреждения от атаки и вычтите броню корабля. Повреждения от взрыва может задеть несколько членов экипажа одновременно.
11	**Орудие**: Случайное орудие выведено из строя и не может быть использовано. Если орудий нет, считайте это попаданием в корпус.
12	**Критические повреждения**: Задета одна из важных систем корабля. Корабль теряет еще одну рану. Повторите бросок на критические попадания.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ МАНЕВРЫ

Эти маневры могут быть использованы пилотами во время управления кораблем. Для осуществления маневра пилот должен провести проверку Пилотирования со штрафом, указанным в описание маневра. Часть маневров требуют контр проверки, и в этом случае оппонент не тратит действий на свою часть проверки. Провал маневра провоцирует проверка на потерю контроля.

Боевой разворот (-4): Этот маневр позволяет развернуть корабль на 90°-180° (по желанию пилота). При этом разворот происходит в начале раунда, и после разворота корабль двигается на дистанцию, равную половине своей скорости на начало раунда в прежнем направлении.

Сбросить с хвоста (-): Это превентивный маневр, предназначенный для того, чтобы помешать противнику сесть вам на хвост. В течение раунда все действия пилота получают штраф -2, так как он управляет кораблем в сложной и непредсказуемой манере, однако любые попытки сеть ему на хвост получают штраф -4.

Сесть на хвост (контр): Этот маневр позволяет сесть на хвост противнику, обеспечивая оптимальные условия для ведения огня. Для этого необходимо, чтобы корабль, выполняющий маневр, находился на дистанции, равной половине своей скорости на момент совершения маневра от цели. В случае успеха корабль перемещается ровно в хвост противника на дистанцию в половину своей скорости на момент совершения маневра. Все последующие атаки по противнику, которому сели на хвост, в этом раунде получают бонус +2 на проверку Стрельбы.

Скольжение (-2): С помощью этого маневра корабль продолжает движение в заданном направлении с постоянной скоростью, однако может сместиться влево или вправо на количество клеток, равное Ускорению корабля.

Стыковка (-4): Сложный маневр, необходимый для сброса десанта на вражеский корабль. Для того, чтобы начать этот маневр, корабль должен обладать исправной системой шлюзования (что обычно стоит на всех кораблях по умолчанию), а также находиться в одной клетке с противником. В случае успеха маневра оба корабля намертво состыковываются и их скорости выравниваются.

Таран (контр): Поскольку космическое пространство содержит три измерения, а во время сражения мы учитываем только два, в одной клетке поля одновременно может находиться несколько кораблей. По умолчанию они находятся друг над другом и не сталкиваются, пока один из них не решит пойти на таран. В результате успешного тарана оба корабля получают 3d6 единиц урона плюс 1d6 за каждый уровень текущих ран корабля противника. То есть при таране Грифоном корвета класса Беларусь, Грифон получит 6d6 повреждений, а корвет – 4d6.

ПОТЕРЯ КОНТРОЛЯ

Таблица потери контроля была переделана, так как в космосе действуют другие правила.

2d6	Эффект
2-4	**Разворот**: Корабль самопроизвольно разворачивается. Бросьте d12: корабль разворачивается на d12 часов.
5-9	**Перегрузка**: Корабль совершает маневр, приводящий к перегрузкам. Все члены экипажа и пассажиры должны совершить проверку Выносливости или будут оглушены.
10-12	**Сбой системы**: Одна из управляющих систем корабля дает сбой. Корабль разворачивает (смотри Разворот), а его скорость падает в два раза.

КОРАБЕЛЬНЫЕ СИСТЕМЫ

В этой части главы мы поговорим о различных системах, используемых на космических кораблях. Здесь приведено базовое описание устройств, конкретные характеристики зависят от кораблей и их можно найти в описании самих кораблей. В конце описания приведен навык, необходимый для эффективного использования системы оператором.

«Покрывало»: Система используется для пассивного нарушения работы систем обнаружения других кораблей, тем самым делая судно невидимым для них. Эта система по своей сути является аналогом навыка Маскировка у героя, однако ее эффект распространяется не только на корабль, но и на все звено. **Навык**: Знания (Связь).

ПРО: Система противоракетной обороны используется для защиты от ракетного оружия противника. Существуют различные варианты систем, и в описании каждого корабля указана, сколько именно снарядов отстреливает каждая установка ПРО при защите от ракет противника. Смотри правила по противоракетной обороне в Дневнике Авантюриста.

Радар: Система, используемая для обнаружения объектов и определения размеров, их скорости и направления движения. Дистанция обнаружения напрямую зависит от класса установленной системы. **Навык**: Знания (Связь).

Сканнер: Сканнер представляет собой более продвинутую технологию, которая, в отличие от радаров, может быть использована только в активном режиме. Сканнер позволяет получить более подробную информацию об объекте, включая визуальное изображение, установленные в активный режим системы и вооружение, признаки жизни и т.д. Дистанция обнаружения зависит от класса установленной системы. **Навык**: Знания (Связь). Успешная проверка навыка не только опознает цель, но также предоставляет полную информацию о её вооружении.

Спасательная капсула: Спасательные капсулы используются для спасения экипажа с гибнущего корабля. Обычно такая капсула содержит все необходимое

для поддержания жизни в течение 24 часов, небольшую двигательную систему (чтобы отвести капсулу от терпящего бедствие корабля во избежание взрыва) и аварийный буй (дальность 0,002 астрономические единицы). На маленьких судах капсула вмонтирована в пилотскую кабину и отстреливается автоматически. На крупных судах капсулы обычно располагаются на каждой палубе и запускаются только после команды, отданной членом экипажа.

Ускоритель: Малые корабли могут быть оборудованы системой ускорителей, позволяющих резко набрать скорость за короткий отрезок времени. Ускоритель добавляет +2 к ускорению корабля, однако работает только в течение одного раунда. Пилот может продлить действие ускорителя, но в этом случае двигатели начинают получать повреждения. Каждый раунд, начиная со второго, член экипажа, ответственный за двигатели, должен пройти успешную проверку навыка Ремонт, иначе корабль получает критическое повреждение в двигатель. **Внимание**: проверка навыка Ремонт считается действием.

Энергетический щит: Некоторые корабли могут комплектоваться достаточно дорогой, но эффективной системой – энергетическим щитом. Судно, имеющее щит, получает дополнительные уровни ранений, которые должны быть сняты до того, как корабль начнет получать по-настоящему критические повреждения. Пока на корабле есть хотя бы один работающий щит, он не получает критических повреждений, то есть проверка по таблице повреждений не делается. Однако есть некоторые технологически продвинутые типы вооружение, которые могут игнорировать и проникать сквозь активные щиты.

ВОЕННЫЕ СУДА ВКСД

Флот ВКСД в настоящий момент заканчивает укомплектование новейшими кораблями. Дальше по тексту вы найдете описание всех стандартных классов кораблей, используемы во флоте Директории и ЛАС (как союзников).

ПР: Пробивание брони. Цифра показывает, сколько единиц брони игнорирует попадание из данного орудия.

Орудия: В примечаниях к орудиям вы увидите слово «Тяжёлое». Это означает, что корабельные орудия относятся к классу тяжёлое оружие, и для героев и статистов летальны. В случае если корабль ведет огонь по одинокому герою, он получает штраф -4 на проверку Стрельбы, так как бортовые системы не предназначены для отслеживания столь мелкой цели, однако попадание убивает любого героя или статиста без каких-либо бросков на урон. Попали – убили, без вариантов. Не работают даже фишки.

Спаренное (сп.): Спаренное орудие увеличивает кость урона на один уровень. Например, 2d6 становится 2d8. При этом вся батарея работает как единое орудие.

Счетверённое (сч.): Счетверённое орудие увеличивает кость урона на два уровня. Например, 2d6 становится 2d10. При этом вся батарея работает как единое орудие.

Экипаж: Если количество офицеров команды недостаточно, но больше половины расчетного, все броски экипажа корабля получают штраф -2. Если количество меньше половины, экипаж автоматически теряет контроль над кораблем.

Уск/ПС/КС: Ускорение корабля – предельная скорость корабля – крейсерская скорость корабля. Крейсерская скорость обозначена в кликах и используется для путешествия между планетами. Ускорение и предельная скорость обозначена в клетках, используется во время боя.

Стойкость: Стойкость корабля и его броня, уже включенная в Стойкость.

Раны: Количество ран, которые может перенести корабль. Второе значение обычно отображает энергетические щиты, если они установлены на корабле.

Груз: Грузоподъемность корабля в метрических тоннах.

Пассажиры: Количество пассажиров, которые могут быть размещены на борту в приемлемых условиях. На военных корабля пассажирами также считается и десант.

МОДИФИКАЦИИ КОСМИЧЕСКИХ КОРАБЛЕЙ

Космические корабли могут быть модифицированы своим экипажем. Для этого необходимо наличие необходимого специалиста, инструмента, инсталляции и времени. Малые корабли можно модифицировать в ангаре более крупного корабля, но при работе с средними и линейными судами необходима соответствующая верфь.

При этом следует помнить, что при модификации возможна исключительно замена узлов, а не добавление новых. Один тип орудия можно заменить на другой, более мощный, но установить два орудия на место одного не позволит ни конструкция, ни энергетические мощности корабля. То же самое касается и других систем корабля.

Любая модификация требует довольно большого объема работ, который высчитывается по следующей формуле: 1d10x10 часов. Эти часы можно разделить между несколькими инженерами, занятыми в проекте.

В случае любой модификации космического корабля ведущий является окончательным арбитром, который решает, возможно ли проведение каждой конкретной модификации в каждых конкретных условиях и с присутствующими ресурсами.

СТРОЕНИЕ КОРАБЛЯ

Давайте совершим экскурсию на эскадренный миноносец класса «Гроза», где рассмотрим внутреннее строение современного космического корабля. Современный крупный корабль состоит из отсеков, каждый из которых способен на полную герметизацию. Этот эсминец имеет три секции, сообщение между которыми осуществляется с помощью специальных шахт, оборудованных лестницами.

Оперативная секция – расположена в передней части корабля. Предполагается, что во время сражения именно она будет находиться на линии огня, поэтому здесь

расположены все основные орудийные системы. В оперативной секции расположена башня главного калибра, а также системы подачи боеприпасов. Ниже башни расположен отсек сенсоров, приборов РЭБ, а также систем тактического управления кораблем. Нижнюю часть секции занимают резервные топливные баки.

Жилая секция – место проживания членов экипажа, а также место расположения камбуза, медотсека, спортзала и ряда других отсеков, в том числе и кают для пассажиров. В данном случае отсек для пассажиров отведен для роты палубного десанта. Также в центральной части секции расположен командный мостик, где находятся основные управляющие системы корабля. В центральной части секции расположены огневые посты: правый борт – спаренная автопушка, левый борт – спаренная автопушка и установка ракет дальнего радиуса действия. Также в жилой секции расположены основные блоки спасательных капсул: четыре в передней части корабля, шесть – в задней.

Инженерная секция – занимает заднюю и нижнюю часть корабля. Это место расположения силовой установки, основных топливных баков, трюмов, генераторов системы жизнеобеспечения и ходовых двигателей. Здесь же расположен главный инженерный отсек, откуда производится управление работой силовой установки и ходовых двигателей. В случае выхода из строя командного мостика часть функций может быть передана на пост в инженерном отсеке.

Каждая секция оборудована четырьмя шлюзами – по два на каждый борт. Основные коридоры проложены с расчетом, что в них могут пройти два офицера в «голиафах» - это ширина около 1,5 метра. Над каждым коридором проложен системный короб шириной в 1 метр и высотой в 1 метр. Системные коробы позволяют производить обслуживание и ремонт коммуникационных и управляющих линий корабля.

На корпусе корабля расположены двадцать четыре маневровые дюзы, необходимые для маневрирования корабля. Дюзы расположены тремя секциями по восемь штук кольцами по окружности корпуса. Также с каждой секции возможен выход на поверхность корабля через аварийные шлюзы, которых расположено по девять по каждому борту.

КОСМИЧЕСКИЕ СУДА ВКСД

На вооружении ВКСД стоит несколько классов космических кораблей. Они имеют разное предназначение, в зависимости от которого могут подвергаться значительным модификациям.

ТШК «Барракуда»

Третье поколение тактических штурмовых кораблей сыграло немаловажную роль во время второй космической войны. Звено таких кораблей обладает способностью создать ошеломляющую плотность огня при помощи своих спаренных твердотельных автоматических пушек, а приличный запас живучести часто позволяет кораблю продолжать выполнение задания, даже получив критическое попадание.

При этом «Барракуда» поражает своими малыми габаритами. Это юркий, манёвренный корабль, в конструкции которого отразился весь опыт, накопленный конструкторами Директории.

Экипаж:	1 человек		
Автономность:	12 часов		
Уск/ПС/КС:	4/12/2	**Стойкость**:	14/6
Ранения:	2		
Груз:	10 т	**Пассажиры**:	0

Связь

Радар II: Дистанция работы 2 астрономические единицы

Защита

ПРО 6: Система отстреливает 6 снарядов

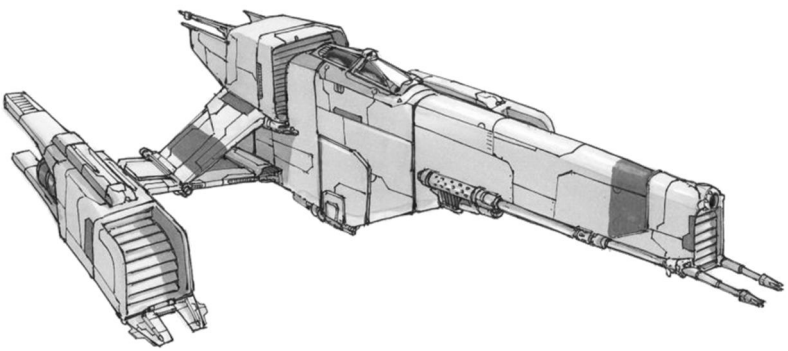
Другое оборудование

Ускоритель: Корабль оборудован ускорителем

Вооружение

Спаренная автопушка: 12/24/48, 2d8,ББ 6, Ск. 3

Ракетная установка BARAS: 24/48/96, 3d8, ББ 30



МТК «Овод»

Малый торпедоносный корабль призван уничтожать корабли эскорта противника. Во время второй космической войны Оводы показали свою высокую эффективность против линейных кораблей противника. Состоящее на вооружении в настоящий момент шестое поколение этих кораблей является основным средством нанесения ракетного и торпедного удара. При этом Оводы являются желанной целью для истребителей противника, которым они могут противопоставить только лёгкую автопушку. Поэтому без сопровождения Оводы не ходят.

Экипаж:	Пилот, стрелок-радист		
Автономность:	12 часов		
Уск/ПС/КС:	3/9/2	**Стойкость**:	16/8
Ранения:	2/1		
Груз:	10 т	**Пассажиры**:	0

Связь

Радар I: Дистанция работы 1 астрономическая единица

Защита

ПРО 3: Система отстреливает 3 снаряда

Другое оборудование

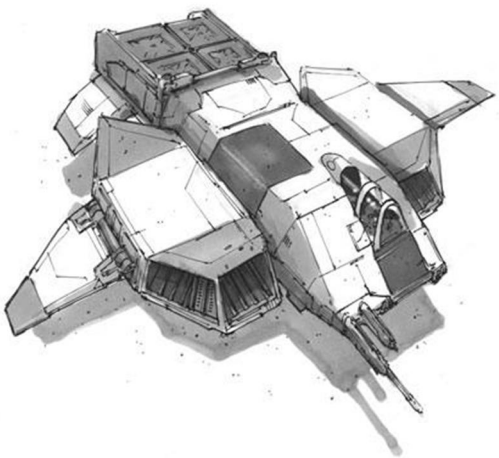
нет

Вооружение

Автопушка: 12/24/48, 2d6,ББ 6, Ск. 3

Ракетная установка BARAS: 24/48/96, 3d8, ББ 30

Торпедная установка BARAS: 24/48/96, 5d10, ББ 120



МТК-Б «Шершень»

Модификация «Овода», созданная для бомбардировки неподвижных объектов, расположенных на поверхности планет и астероидов. Вместо установки торпед BARAS установлена система бомбардировки ПОБ «Горыныч».

Экипаж:	Пилот, стрелок-радист		
Автономность:	12 часов		
Уск/ПС/КС:	3/9/2	**Стойкость**:	16/8
Ранения:	2/1		
Груз:	10 т	**Пассажиры**:	0

Связь

Радар I: Дистанция работы 1 астрономическая единица

Защита

ПРО 3: Система отстреливает 3 снаряда

Другое оборудование

нет

Вооружение

Автопушка: 12/24/48, 2d6,ББ 6, Ск. 3

Ракетная установка BARAS: 24/48/96, 3d8, ББ 30

ПОБ «Горыныч»: 240/480/960, 10d10+100, ББ 1200, двигается на 10 клеток в раунд.

МТК-О

В данной модификации «Овода» вместо ракет и торпед установлены две установки залпового огня BARAS-B. Основной сферой применения корабля является борьба с большими скоплениями истребителей противника.

Экипаж:	Пилот, стрелок-радист		
Автономность:	12 часов		
Уск/ПС/КС:	3/9/2	**Стойкость**:	16/8
Ранения:	2/1		
Груз:	10 т	**Пассажиры**:	0

Связь

Радар I: Дистанция работы 1 астрономическая единица

Защита

ПРО 3: Система отстреливает 3 снаряда

Другое оборудование

нет

Вооружение

Автопушка: 12/24/48, 2d6,ББ 6, Ск. 3

Ракетная установка BARAS-B: 24/48/96, 3d6, ББ 10, Средний шаблон

ТЛК «Беларусь»

Построенные на Минских верфях, тактические лёгкие корветы класса «Беларусь» - наиболее часто модифицируемые корабли. Созданные на базе модульной двигательной системы МДС-4, «Беларусь» можно полностью видоизменить с учетом тактической обстановки в течение нескольких часов, при условии наличия требуемых модулей. Подобные ТЛК составляют большую часть флота ВСКД.

Экипаж:	12		
Автономность:	30 суток		
Уск/ПС/КС:	3/9/3	**Стойкость**:	18/10
Ранения:	3		
Груз:	20 т	**Пассажиры**:	6

Связь

Радар II: Дистанция работы 2 астрономические единицы

Сканер I: Дистанция работы 1 астрономическая единица

Защита

ПРО 3: Система отстреливает 3 снаряда

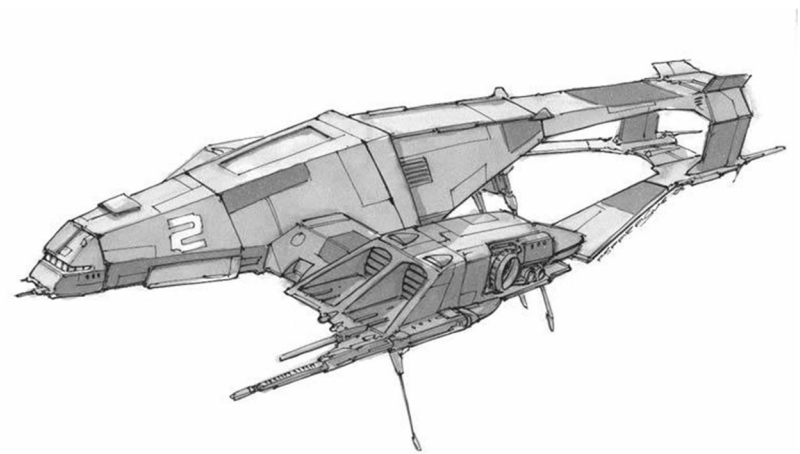
Другое оборудование

нет

Вооружение

Тяжелая пушка: 12/24/48, 2d8, ББ 12,

Тяжелая пушка:12/24/48, 2d8, ББ 12,



ТЛК-Д

Модификация «Беларуси», предназначенная для транспортировки десанта по маршруту космос-поверхность, поверхность-космос и космос-космос.

Экипаж:	12 человек		
Автономность:	30 суток		
Уск/ПС/КС:	3/9/3	**Стойкость**:	18/10
Ранения:	3		
Груз:	20 т	**Пассажиры**:	18

Связь

Радар II: Дистанция работы 2 астрономические единицы

Защита

ПРО 3: Система отстреливает 3 снаряда

Другое оборудование

нет

Вооружение

Тяжелая пушка: 12/24/48, 2d8, ББ 12,

Тяжелая пушка: 12/24/48, 2d8, ББ 12,

ТЛК-М «Монитор»

Модификация «Беларуси» лишена возможности перевозить пассажиров и грузы, однако взамен на корабль установлены ракеты ДР. Во время сражений «мониторы» часто являются первой линией атаки, и после подхода противника отходят в тыл основным силам флота.

Экипаж:	12 человек		
Автономность:	30 суток		
Уск/ПС/КС:	3/9/3	**Стойкость**:	18/10
Ранения:	3		
Груз:	20 т	**Пассажиры**:	6

Связь

Радар II: Дистанция работы 2 астрономические единицы

Сканер I: Дистанция работы 1 астрономическая единица

Защита

ПРО 3: Система отстреливает 3 снаряда

Другое оборудование

нет

Вооружение

Тяжелая пушка: 12/24/48, 2d8, ББ 12,

Ракетная установка ДР: 48/96/192, 5d8, ББ 30

ТЛК-ПРО

Вместо пассажирского и грузового отсека установлена специальная модификация системы ПРО, которая позволяет использовать ее против ракет, нацеленных как на этот корабль, так и на объект эскорта.

Экипаж:	12 человек		
Автономность:	30 суток		
Уск/ПС/КС:	3/9/3	**Стойкость**:	18/10
Ранения:	3		
Груз:	20 т	**Пассажиры**:	6

Связь

Радар II: Дистанция работы 2 астрономические единицы

Сканер I: Дистанция работы 1 астрономическая единица

Защита

ПРО 12: Система отстреливает 12 снарядов

Другое оборудование

нет

Вооружение

Тяжелая пушка: 12/24/48, 2d8, ББ 12,

Тяжелая пушка: 12/24/48, 2d8, ББ 12,

ТЛК-РТО

Данная модификация «Беларуси» предназначена для ведения радиотехнической обороны и оборудована системами противодействия вражеским средствам обнаружения. С помощью «Покрывала» такой корвет способен «спрятать» не только себя, но и несколько кораблей сопровождения. Обычно в составе крупного соединения включаются несколько корветов РТО, что делает все соединение практически невидимым для кораблей противника вплоть до начала столкновения.

Экипаж:	12 человек		
Автономность:	30 суток		
Уск/ПС/КС:	3/9/3	**Стойкость**:	18/10
Ранения:	3		
Груз:	20 т	**Пассажиры**:	6

Связь

Радар II: Дистанция работы 2 астрономические единицы

Сканер I: Дистанция работы 1 астрономическая единица

Защита

ПРО 3: Система отстреливает 3 снаряда

«Покрывало»: Корабль оснащен системой невидимости

Другое оборудование

нет

Вооружение

Тяжелая пушка: 12/24/48, 2d8, ББ 12,

Тяжелая пушка: 12/24/48, 2d8, ББ 12,

ПК «Коса»

Патрульный корвет, специально созданный для экипажей Патруля. Достаточно редко применяется в составе соединений, так как вся функциональность корабля сосредоточена на обеспечении максимальной автономности болевой единицы в течение длительного периода времени. Подробное описание корабля вы найдете в конце этой книги.

Экипаж:	7 человек		
Автономность:	180 суток		
Уск/ПС/КС:	3/9/3	**Стойкость**:	16/8
Ранения:	3/1		
Груз:	30 т	**Пассажиры**:	6

Связь

Радар II: Дистанция работы 2 астрономические единицы

Защита

ПРО 6: Система отстреливает 6 снарядов

Другое оборудование

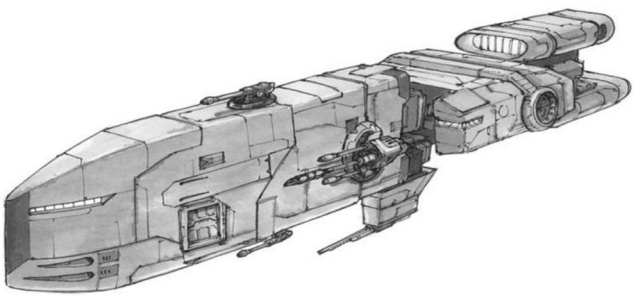
нет

Вооружение

Автопушка: 12/24/48, 2d6,ББ 6, Ск. 3

Спаренная автопушка: 12/24/48, 2d8,ББ 6, Ск. 3

Тяжелая пушка: 12/24/48, 2d8, ББ 12,



Эсминец «Гроза»

Эскадренный миноносец класса «Гроза» - наследник славных традиций военно-морского флота XX века. Являясь основным представителем эскортного сопровождения АНК и линкоров, эсминец предназначен для борьбы с малыми и средними судами противника.

Также эсминец является основной военной единицей ВКСД в Поясе, где использование АНК и линкоров крайне опасно из-за их огромных размеров и неповоротливости. Типичное соединение ВКСД в поясе состоит из трех-пяти эсминцев различных модификаций и десятка корветов сопровождения.

Экипаж:	54 человека		
Автономность:	120 суток		
Уск/ПС/КС:	2/6/2	**Стойкость**:	22/14
Ранения:	5/2		
Груз:	150 т	**Пассажиры**:	60

Связь

Радар II: Дистанция работы 2 астрономические единицы

Защита

ПРО 6: Система отстреливает 6 снарядов

Другое оборудование

Шаттл: Корабль оборудован шаттлом

Вооружение

Спаренная автопушка: 12/24/48, 2d8,ББ 6, Ск. 3

Спаренная автопушка: 12/24/48, 2d8,ББ 6, Ск. 3

Спаренная автопушка: 12/24/48, 2d8,ББ 6, Ск. 3

Ракетная установка ДР: 48/96/192, 5d8, ББ 30

Эсминец «Муромец»

Модификация «Грозы», созданная для патрулирования зоны пояса астероидов. Эсминец оснащен **внешними фермами**, способными нести до трех единиц малых кораблей, и **ремонтной палубой**, рассчитанной на один малый корабль. Обычно это два истребителя-штурмовика и торпедоносец.

После стыковки, несмотря на то, что сами корабли расположены снаружи корпуса, доступ к ним возможет по шлюзам, а ремонтная палуба позволяет проводить весь спектр обслуживания и ремонта малых судов без скафандров.

Экипаж:	54 человека		
Автономность:	120 суток		
Уск/ПС/КС:	2/6/2	**Стойкость**:	22/14
Ранения:	5/2		
Груз:	150 т	**Пассажиры**:	60

Связь

Радар II: Дистанция работы 2 астрономические единицы

Защита

ПРО 6: Система отстреливает 6 снарядов

«Покрывало»: Корабль оснащен системой невидимости

Другое оборудование

Шаттл: Корабль оборудован шаттлом

Летная палуба: Корабль способен нести до трех единиц малых кораблей

Вооружение

Спаренная автопушка: 12/24/48, 2d8,ББ 6, Ск. 3

Спаренная автопушка: 12/24/48, 2d8,ББ 6, Ск. 3

Эсминец «Полтава»

Модификация «Грозы», предназначенная для борьбы с малыми судами. Взамен оригинального вооружения установлены четыре батареи скорострельных пушек.

Экипаж:	54 человека		
Автономность:	120 суток		
Уск/ПС/КС:	2/6/2	**Стойкость**:	22/14
Ранения:	4/2		
Груз:	50 т	**Пассажиры**:	20

Связь

Радар II: Дистанция работы 2 астрономические единицы

Защита

ПРО 6: Система отстреливает 6 снарядов

«Покрывало»: Корабль оснащен системой невидимости

Другое оборудование

Шаттл: Корабль оборудован шаттлом

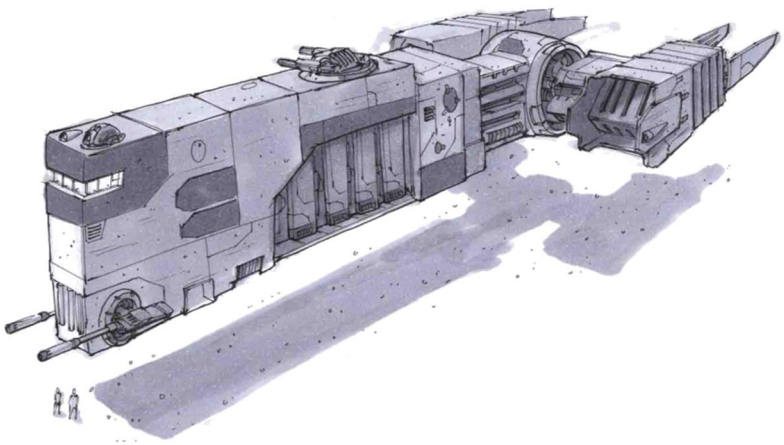
Вооружение

Счетверенная автопушка: 12/24/48, 2d10,ББ 6, Ск. 3

Счетверенная автопушка: 12/24/48, 2d10,ББ 6, Ск. 3

Счетверенная автопушка: 12/24/48, 2d10,ББ 6, Ск. 3

Счетверенная автопушка: 12/24/48, 2d10,ББ 6, Ск. 3



АНК «Россия»

Авианесущий крейсер класса «Россия» - основа линейного флота ВКСД. Созданные по последнему слову технического прогресса, эти космические крейсеры оказали ключевое влияние на победу Директории во Второй Космической Войне. Несущие целые авиаполк, каждый АНК способен контролировать огромный участок космического пространства, а наличие кораблей эскорта делает такое соединение боеспособным в любой ситуации.Не стоит говорить, что служба на АНК необычайно престижна.

Экипаж:	3300 человек		
Автономность:	120 суток		
Уск/ПС/КС:	2/6/2	**Стойкость**:	28/20
Ранения:	8/4		
Груз:	600 000 т	**Пассажиры**:	100

Связь

Радар II: Дистанция работы 2 астрономические единицы

Защита

ПРО 6: Система отстреливает 6 снарядов

Другое оборудование

Летная палуба: Корабль способен нести на себе до:

60 штурмовиков

18 торпедоносцев

6 корветов

14 шаттлов

2 курьера

Вооружение

Спаренная тяжелая автопушка:12/24/48, 2d10, ББ 12, Ск. 3

Спаренный главный калибр: 24/48/96, 2d12, ББ 16

Ракетная установка BARAS: 24/48/96, 3d8, ББ 30

Ракетная установка BARAS: 24/48/96, 3d8, ББ 30

ЛК «Витязь»

Сегодня построено всего три линейных корабля класса «Витязь». Постройка такого монстра требует огромного количества ресурсов и времени, однако все затраты с лихвой компенсируются поражающей огневой мощностью. Главный калибр линкора обладает способностью не только уничтожать любой космический объект размером с некрупный астероид, но и опустошать целые города на поверхности атмосферных планет. На сегодняшний день 1й ударный флот укомплектован линкорами «Илья Муромец» и «Алеша Попович», 2й ударный флот укомплектован линкором «Добрыня Никитич».

Экипаж:	1160 человек		
Автономность:	120 суток		
Уск/ПС/КС:	1/3/2	**Стойкость**:	30/22
Ранения:	12/41		
Груз:	200 000 т	**Пассажиры**:	800

Связь

Радар II: Дистанция работы 2 астрономические единицы

Защита

ПРО 6: Система отстреливает 6 снарядов

Другое оборудование

Летная палуба: Корабль способен нести на себе:

8 шаттлов

4 курьера

Вооружение

Счетверенная автопушка: 12/24/48, 2d10,ББ 6, Ск. 3

Счетверенная автопушка: 12/24/48, 2d10,ББ 6, Ск. 3

Спаренная тяжелая автопушка: 12/24/48, 2d10, ББ 12, Ск. 3

Спаренная тяжелая автопушка: 12/24/48, 2d10, ББ 12, Ск. 3

Спаренный главный калибр: 24/48/96, 2d12, ББ 16

Спаренный главный калибр: 24/48/96, 2d12, ББ 16

Ракетная установка BARAS: 24/48/96, 3d8, ББ 30

Ракетная установка BARAS: 24/48/96, 3d8, ББ 30

КОММЕРЧЕСКИЕ СУДА

Не имеет смысла перечислять все модели коммерческих судов. Каталог будет насчитывать сотни наименований, имеющих сходные функции и характеристики. Поэтому здесь приведены только типичные суда.

Суб-планетарный шаттл: Основная единица для перевозки пассажиров и малогабаритных грузов с поверхности на орбиту и обратно. Он в принципе не предназначен для межпланетных перелетов, однако способен осуществлять обращение между планетой и ее спутниками. Существует огромное количество гражданских моделей шаттлов, однако они мало отличаются друг от друга как техническими характеристиками, так и ценой. **Грузовой шаттл**: Вместо пассажирского отсека установлен увеличенный грузовой отсек, что позволяет шаттлу переносить больше полезного груза. Пассажиры -4; Груз +20

Курьер: Небольшой корабль для скоростной доставки пассажиров или небольших грузов между планетами. Базовая модель способна пересечь расстояние между Землей и Церерой всего за 15 дней, однако некоторые болиды покрывают это расстояние за 12 и даже за 10 дней. **Контрабандист**: Незаконная модификация корабля, увеличивающая его скоростные характеристики в ущерб комфорта пассажиров. Уск/ПС/КС +1/+3/+1, Стойкость -2; Пассажиры -2

Малый грузовой корабль (МГК): Также известный как многоцелевой грузовой корабль, он является, по сути, обыкновенным межпланетным грузовиком. Существует огромное количество модификаций, таких как танкеры, сухогрузы, ремонтные базы, рефрижераторы и т.д.

Яхта: Небольшой прогулочный корабль, порой весьма доступный даже для среднего класса жителей Директории. Яхты также часто используются в качестве корпоративного транспорта. **Роскошная яхта**: Уск/ПС/КС +2/+6/+2; Пассажиры -8

Малый лайнер: Небольшой корабль, предназначенный для чартерных рейсов между Землей и поясом, а также внутри пояса. Тихоходные и малоподвижные, они являются излюбленной целью для пиратов, а потому требуют военного сопровождения.

Грузовой корабль: Многофункциональный грузовой корабль гигантских размеров. Неспособный входить в атмосферу, он построен по блочно-модульной схеме, где каждый контейнер с грузом представляет собой блок, присоединенный к несущей части корабля. Из-за такого подхода радиолокационное отображение корабля может выглядеть как угодно, что затрудняет его опознание. Корабли этого класса предназначены для перелетов Земля-Церера и Церера-Земля.

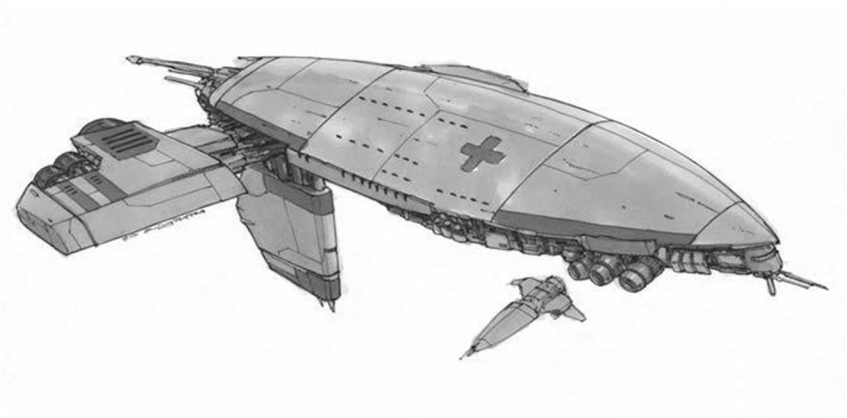
Лайнер: Крупные пассажирские суда, обеспечивающие основной пассажиропоток между Землей и поясом астероидов.

ГРАЖДАНСКИЕ СУДА

Тип	Уск/ПС/КС	Ст	Раны	Груз	Пас
Шаттл	2/6/-	8	1	10	4
	Экипаж: 1				
Курьер	4/12/4	10/2	1	10	2
	Экипаж: 2			Радар1	
МГК	2/6/2	12/4	4	600k	2
	Экипаж: 4	Пушка		Радар1	
Яхта	2/6/3	10/2	3	200	16
	Экипаж: 2	Пушка		Радар2	
Малый лайнер	2/6/3	10/2	5	600	120
	Экипаж: 14	Пушка		Радар2	
Грузовой корабль	2/6/2	14/6	8	8000k	2
	Экипаж: 4	Пушка		Радар1	
Лайнер	2/6/3	12/4	6	20k	800
	Экипаж: 15	Пушка Пушка		Радар1	

ГРАЖДАНСКОЕ ОРУЖИЕ

Тип	Дальность	Урон	Примечание
Пушка	12/24/48	2d6	ББ 4



ГЛАВА 5: ПРАВИЛА

В этой главе приведены различные дополнительные правила, которые могут пригодиться во время игры.

ОПАСНОСТИ

В космосе есть свои собственные опасности, которые вы, скорее всего, никогда не встретите на поверхности планеты.

ТЕЛО В ВАКУУМЕ

Одна из самых серьезных проблем в космосе – потеря герметичности корабля. С огромной скоростью воздух вытекает через брешь, наполняя отсек чистым вакуумом. Знаете, что случится с героем, оказавшимся в вакууме без средств защиты?

Первый раунд пройдет вполне спокойно. Герой уже чувствует отсутствие давления, однако пока сохраняет полное сознание. В начале второго раунда герой должен провести проверку Выносливости со штрафом -4 или потерять сознание. Каждый раунд после второго штраф увеличивает еще на 4.

В любом случае, если в течение 10 раундов не нормализуется давление, герой автоматически умирает. К сожалению, в этом случае реанимация не спасает – разрушение происходит на клеточном уровне, и оно необратимо. Если же в течение этих 10 раундов герой попадет в зону нормального давления, он выживает, однако находится в состоянии Без сознания, и должен провести проверку на постоянную травму.

НЕВЕСОМОСТЬ И ГРАВИТАЦИЯ

Находясь в условиях пониженной гравитации, герой получает штраф -2 на все броски, связанные с физическими действиями. Также, в конце каждой недели, проведенной в условиях невесомости или пониженной гравитации герой должен совершать проверку Выносливость. В случае провала Сила, Ловкость или Выносливость падает на одну категорию. Характеристики восстанавливаются спустя неделю, проведенную при нормальной гравитации.

Находясь в условиях повышенной гравитации (например, на борту корабля, двигающегося со скоростью выше крейсерской), герой должен совершать проверка Выносливости каждые 10 минут активных физических действий. Провал означает получение героем одного уровня Усталости.

Ведущий может увеличить или уменьшить штраф на эти броски в случае экстремальных условий, например, если гравитация превышает норму в пять и более раз.

Гравитация и вес

Логично, что находясь в невесомости, вес перестает играть значительную роль. Для простоты подсчетов используется правило: каждые 10% изменения гравитации изменяют вес на те же 10%. Например, 10 килограмм при 90% гравитации становятся 9 килограммами, а при 120% гравитации – 12 килограммами. Поэтому,

кстати, при штурме кораблей десантом принято отключать гравитацию в первую очередь – десантники смогут нормально использовать тяжелое оборудование и оружие.

СИНДРОМ КАРДАШОВА

Синдром Кардашова – особое состояние организма, перенасыщенного инородными объектами, чаще всего имплантами. Пациент постепенно теряет контроль над своим телом, затем начинают отключаться внутренние органы. Без лечения смерть наступает в течение трех-пяти месяцев.

Когда герой получает имплант, который не вписывает в общее количество, равное половине Характера, Ведущий может один раз за день игры провести проверку Выносливости героя со штрафом, равным общему количеству имплантов, вживленных персонажу.

В случае успеха все остается как есть. В случае провала герой получает первую стадию синдрома.

Первая стадия

На 1 стадии синдрома один раз за игровой день Ведущий может заставить героя провалить одну проверку без шансов использования фишек. Также проверки Выносливости на синдром теперь получают штраф -2. В случае провала герой получает 2 стадию синдрома.

Вторая стадия

Эта стадия означает, что началось разрушение организма героя. Ситуация еще обратима, однако в любом случае последствия останутся.

Помимо проверок Выносливости на синдром, которые теперь получают штраф -4, и регулярных провалов проверок, описанных в первой стадии, герою приходится прикладывать все больше сил для контролирования своего тела. Во время любых проверок характеристик и навыков кости характеристик и навыков больше не «взрываются». Дикий кубик все еще может взрываться как обычно.

Провал проверки Выносливости на синдром дает герою третью стадию – летальную.

Третья стадия

Эта стадия летальна. Герой все равно умрет, и максимум что можно с этим поделать – это отсрочить смерть на несколько недель. Все элементы первой и второй стадии синдрома сохраняются, однако теперь проверка Выносливости на синдром получает штраф -6, а провал означает мгновенную смерть.

ПРОФИЛАКТИКА И ЛЕЧЕНИЕ

На ранних стадиях (первая и вторая) синдром Кардашова поддается лечению. В первую очередь, пациенту необходимо удалить импланты, провоцирующие синдром. После этого один раз в игровой день Ведущий в тайне проводит проверку Выносливости со штрафом, соответствующим стадии синдрома. Если проверка пройдена с превышением, герой полностью излечивается от синдрома Кардашова.

Ψ-ГЕН

Количество ψ-активированных людей растет с каждым годом. Более того, ученые Лунограда уже зафиксировали несколько уникальных случаев передачи ψ-гена потомству. Все это позволяет говорить о том, что предсказания фантастов XX века в XXV веке стали, наконец, реальностью.

Для того, чтобы получить ψ-ген, персонаж должен приобрести черту Ψ-активация. Это качество можно взят в любой момент, а не только при создании персонажа, однако в случае приобретения во время игры, персонаж должен пройти процедуру активации в лабораториях Лунограда. Эта процедура длится до четырнадцати дней. Персонаж получает 10 Пунктов Силы, которые он тратит, используя свои ψ-способности. Эти ПС восстанавливаются по стандартным правилам ДА: 1 Пункт Силы в час.

Получив ψ-ген, персонаж может выбрать одну из ψ-способностей. При этом персонаж должен удовлетворять всем требованиям этой способности. Для получения новых способностей персонаж должен приобрести соответствующую черту.

Ψ-активация

Требования: Новичок

Навык: нет, способности активируются проверкой Характера

Начальные Пункты Силы: 10

Начальные силы: 1

Доступные силы: *вампир; глаз; контроль; обман; покрывало; сканирование; удар; шок; щит;*

Обратная сторона медали: Некоторые специалисты считают, что ψ-активация имеет ряд побочных эффектов. К сожалению, тесты так и не выявили закономерностей, так что официально признано, что процедура безопасна. Тем не менее, будьте готовы, вы ведь получаете доступ к способностям, выходящим за рамки обычных людей. Что вас там ждет, за этими рамками?

Ψ-СПОСОБНОСТИ

Вампир

Опытность: Закалённый
Пункты Силы: 3
Дистанция: Смекалка x2
Длительность: мгновенное

Цель этой способности теряет 1d6+1 ПС, половину которых (округление вниз) тут же получает персонаж. В случае если эта способность активирована с подъемом, цель теряет 1d8+2 ПС, а персонаж восстанавливает половину этого количества, округленную вниз.

Глаз

Опытность: Закалённый

Пункты Силы: 3
Дистанция: Смекалка х2
Длительность: специальное

Персонаж получает возможность видеть, слышать и чувствовать все, что видит, слышит и чувствует цель этой способности. К сожалению, для поддержания контакта персонаж должен находиться в трансе (персонаж не может совершать никакие действия, любой урон автоматически прерывает эффект этой способности), зато предельная дальность, на которую может удалиться цель после активации способности – неограниченна.

Персонаж может находиться в трансе не больше, чем значение его Выносливости в часах.

Контроль
Опытность: Ветеран
Пункты Силы: 3
Дистанция: Смекалка
Длительность: 3 (1/раунд)

Одна из самых страшных способностей ψ-активированных людей на самом деле больше миф, чем реальность. Ψ-активные люди не умеют брать под полный ментальный контроль других людей, не высасывают их потаенные мысли и не программируют личность. Однако кое-что они все же могут.

Пока действует эта способность, персонаж может контролировать действие цели в раунд. То есть, персонаж решает, какое конкретно действие будет совершать цель. При этом цель отдает себе полный отчет о происходящем, понимая, что ее тело подчиняется чьим-то чужим приказам. Единственное ограничение: цель не будет совершать самоубийственные поступки ни при каких обстоятельствах. Инстинкт самосохранения все-таки сильнее любого влияния. Однако атаковать союзников жертва сможет, хотя такой приказ автоматически заставит ее провести проверку Характера. В случае успеха проверки цель может игнорировать эту команду в течение раунда.

Обман
Опытность: Ветеран
Пункты Силы: 10
Дистанция: касание
Длительность: 1 час

В течение часа цель воспринимает персонажа так, как хочет персонаж. Он может предстать в образе друга, родственника, коллеги. В течение этого часа цель будет действовать так, как бы действовала в присутствии человека, за которого персонаж выдает себя.

Покрывало
Опытность: Закалённый
Пункты Силы: 3
Дистанция: любой
Длительность: Смекалка х2 минут

Персонаж настолько понижает свою значимость, что окружающие перестают обращать на него внимание. Все, находящиеся в поле видимости персонажа, получают пенальти -2 на все попытки обнаружить персонажа. Если способность была применена с подъемом, это пенальти увеличивается до -4.

Активировав эту способность, персонаж может без проверки продлить ее действие, потратив 2 пункта силы за каждое продление. Время эффекта продлевается на стандартную величину.

Предвидение
Опытность: Закалённый
Пункты Силы: 3
Дистанция: на себя
Длительность: 3 (1/раунд)
В начале каждого раунда, после того, как все ваши союзники получили свои карты, вы можете перераспределить эти карты между союзниками по-своему. Для этого вам требуется согласие союзника. Вы должны быть полноценным участником событий, чтобы эта способность подействовала. Например, если вы хотите использовать ее в бою, персонаж должен сам быть участником этого боя.

Сканирование
Опытность: Новичок
Пункты Силы: 1+2
Дистанция: Смекалка x2
Длительность: 3 (1/раунд)
Знание – сила, и с помощью этой способности персонаж может провести детальный анализ противника, научившись в процессе предугадывать его маневры и использовать его слабости. В случае успеха персонаж получает бонус +2 (+4 с подъемом) на любые проверки против этого противника, включая атаки. По желанию этот бонус может быть заменен на пенальти, которое получает противник, действуя против персонажа.

Заплатив еще 2 ПС, персонаж может каждый раунд получать информацию об одной из черт, изъяне, навыке или характеристике противника.

Удар
Опытность: Новичок
Пункты Силы: 3
Дистанция: Смекалка x2
Длительность: мгновенное
Подвергшийся ψ-удару человек чувствует острый укол сильнейшей головной боли. На мгновение восприятие окружающего мира сжимается до одной точки (так называемый «тоннельный синдром»), наступает апатия и резкое падение сил. Цель способности получает 2d6+1 единиц урона, но вместо ранений цель теряет уровни усталости. Например, получив 9 единиц урона при Стойкости цели 5, цель становится оглушенной и теряет один уровень усталости. Броня не учитывается.

Шок
Опытность: Новичок
Пункты Силы: 2-6
Дистанция: Смекалка x2
Длительность: 3 (1/раунд)

Жертва теряет контроль над органами чувств, оказывается под действием визуальных, звуковых и тактильных галлюцинаций. Пока действует эта способность, цель получает пенальти -2 на все проверки. Если способность была применена с подъемом, цель также оказывается Оглушенной.

Базовая способность стоит 2 ПС и воздействует на одну цель. За 4 ПС способность поражает всех в среднем радиусе. За 6 ПС способность поражает всех в большом радиусе.

Щит
Опытность: Новичок
Пункты Силы: 2
Дистанция: касание
Длительность: 3 (1/раунд)

Персонаж понижает свой уровень значимости для противников, и они прилагают гораздо меньше сил для того, чтобы ранить персонажа. В случае успеха все атаки (Драка, Стрельба или Метание) против персонажа получают штраф -2. Этот штраф увеличивается до -4 в случае, если способность активирована с подъемом.

ШАБЛОН ДЛЯ БЫСТРОЙ ИГРЫ

Эта часть книги написана специально для тех случаев, когда нужно начать игру, а времени на детальное описание экипажа корабля нет. В таком случае вы можете взять экипаж, описанный здесь, заменив некоторых персонажей вашими героями. В итоге у вас на руках оказался готовый экипаж корабля для вашей игры.

ПАТРУЛЬНЫЙ КОРВЕТ КЛАССА «КОСА»

ПК «Коса» - это корабль, который может стать домом для ваших героев. Не обязательно, что это будет именно так, но именно в таком ключе я задумывал эту игру.

Если ваши герои являются членами патруля, они несут службу на патрульном корвете этого класса. Сейчас мы проведем небольшую экскурсию по типичному представителю этого класса космических кораблей. Ваш корабль может отличаться, так как корветы являются легко модифицируемыми кораблями.

«Коса» - небольшой легкий корабль, рассчитанный на длительное патрулирование нейтральной зоны пояса астероидов. Для своего класса он прекрасно вооружен, однако это накладывает определенные ограничения на внутреннее пространство судна. Не скажу, что внутри тесно, но, тем не менее, людям с клаустрофобией в коридоры «Косы» лучше не входить.

Традиционно для флота ВКСД, корабль разделен на три секции: тактическую, жилую и инженерную. Тактическая секция занимает переднюю и частично верхнюю части корабля. Здесь расположен мостик, оборудованный постами первого и второго пилотов, капитана и офицера связи/навигатора. Прямо за мостиком находится серверная комната, где расположен центральный компьютер корабля и основные приборы связи и навигации. Выше располагается турель автопушки.

Жилая секция занимает всю нижнюю часть корабля. Помимо кают экипажа (рассчитанных на 2 человек, за исключением каюты капитана), здесь расположена кают-компания, камбуз, мед-блок (2 койки), спортзал (рассчитан на 4 человек), оружейная комната. В самом низу расположена турель тяжелой пушки. На левом борту установлена турель спаренной автопушки. В самом низу корабля расположен небольшой грузовой трюм.

Инженерная секция расположена в задней части корабля. Здесь находится силовая установка, маршевые двигатели, система жизнеобеспечения и резервный сервер. Инженерный пост, оборудованный местом для работы инженера, также может выполнять функции резервного мостика, с которого возможно управление кораблем в случае уничтожения основного мостика.

Если смотреть на корабль в разрезе, он имеет две палубы в центральной части и одну палубу в инженерной секции. Переходы между палубами осуществляются через шахты с лестницами. На каждой палубе есть два шлюза, позволяющих выходить на поверхность корабля. Шлюзы, расположенные в инженерной секции также предназначены для стыковки корабля.

Экипаж:	7 человек		
Автономность:	180 суток		
Уск/ПС/КС:	3/9/3	**Стойкость**:	16/8
Ранения:	3/1		
Груз:	30 т	**Пассажиры**:	6

Связь

Радар II: Дистанция работы 2 астрономические единицы

Защита

ПРО 6: Система отстреливает 6 снарядов

Другое оборудование

нет

Вооружение

Автопушка: 12/24/48, 2d6,ББ 6, Ск. 3

Спаренная автопушка: 12/24/48, 2d8,ББ 6, Ск. 3

Тяжелая пушка: 12/24/48, 2d8, ББ 12,

ЕГОР БЕЛЯЕВ

Звание: Капитан III ранга

Возраст: 46 **Пол**: мужской

Внешность: Капитан Беляев обладает заостренными чертами лица, что в купе с короткими седыми волосами, стриженными на военный манер, делает его вид суровым и авторитетным.

Профиль: Капитан Беляев всегда знает что делает. Эта черта вселяет уверенность в его подчиненных, однако она же сослала его в Патруль.

Мотивация: Капитан Беляев – патриот до мозга костей. Он готов на все ради падения Империи, и всеми силами старается приблизить его.

Биография: Родной город Егора был уничтожен во время последней войны с Империей. В двенадцать лет он стал сиротой, так как в момент атаки был у своих родственников в другом городе. Однако после сражения, лишившего его семьи, он поступил в кадетское училище, а затем и в Академию Флота. Он не успел принять участие в войне, но нашел свое призвание в Патруле, который каждый день рискует в сражениях с провокаторами Империи в поясе астероидов.

Гражданин

Характеристики

Лов.	Смек.	Хар.	Сила	Вын.	Защ.	Скор.	Ст.	Харизма
d6	d8	d8	d6	d8	**6**	**6**	**6**	**0**

Навыки

Внимание d8, Драка d8, Запугивание d6, Метание d6, Пилотирование d8, Ремонт d8, Стрельба d10, Убеждение d10

Изъяны

Верный друг (мелкий изъян), Герой (крупный изъян), Клятва (мелкий изъян)

Черты

Ас, Воодушевление, Истребитель-ас, Капитан на мостике, Командный голос, Прирождённый ведущий, Рок-н-ролл!, Стальные нервы, Тактик, Уклонение +

Снаряжение

ТШ «Глухарь», 4 магазина; Комплект повседневный; Комплект информационный;

ГАНС БЕРГЕН

Звание: Капитан-лейтенант

Возраст: 32 **Пол**: мужской

Внешность: Красивый, уверенный в себе, всегда безупречно выглядящий.

Профиль: Агрессивный, предпочитает всегда наносить удар первым.

Мотивация: Быть первым всегда и во всем.

Биография: Как гордый сын гордого племени, Ганс был воспитан уверенным в себе и агрессивным человеком. Он всегда был первым: первый по успеваемости в школе, первый среди кадетов своего курса, первый на службе. Однако его личное дело содержит в себе массу противоречивой информации. Например, когда взвод под командованием Ганса был направлен на подавление мятежа в южных районах Директории, жестокие и бескомпромиссные приказы офицера позволили подавить мятеж в течение часов. Количество жертв среди мятежников Ганса нисколько не заботило. После таких выходок Ганс Берген был переведен в Патруль, где его безграничная жестокость и жёсткость были бы менее разрушительны для мирного населения.

Гражданин

Характеристики

Лов.	Смек.	Хар.	Сила	Вын.	Защ.	Скор.	Ст.	Харизма
d6	d6	d8	d8	d8	**6**	**6**	**6**	**0**

Навыки

Внимание d10, Драка d8, Лечение d6, Маскировка d8, Метание d8, Пилотирование d6, Стрельба d12, Уличное чутье d6

Изъяны

Упрямство (мелкий изъян), Ярость (крупный изъян)

Черты

Бдительность, Боевая закалка, Боевой пыл, Держать строй!, Командный голос, Мастер орудийного расчета, Снайпер, Стремительный, Хладнокровие +

Снаряжение

ТШ «Глухарь», 4 магазина; Комплект повседневный; Комплект информационный; Комплект оружейника;

ЕКАТЕРИНА РУМЯНЦЕВА

Звание: Старший лейтенант

Возраст: 28 **Пол**: женский

Внешность: При росте метр шестьдесят пять, Екатерина обладает атлетичным телосложением и на редкость милым и располагающим к себе лицом. Она блондинка с серыми глазами, волосы предпочитает носить длинные, забранные в хвост.

Профиль: Катя на редкость суеверна, избегает плохих примет и часто следует хорошим приметам, даже если такое поведение является неразумным с других точек зрения.

Мотивация: Екатерина любит, когда ее просят об услуге. Она считает, что таким образом доказывает всем свою значимость.

Биография: Екатерина – прирожденный мимик. Она прекрасно изображает любую роль, и поэтому способна добиться желаемого от любого человека. На борту корвета она выполняет функции специалиста по связям с общественностью, а заодно и корабельного психолога.

Гражданин

Характеристики

Лов.	Смек.	Хар.	Сила	Вын.	Защ.	Скор.	Ст.	Харизма
d6	d10	d10	d6	d6	**5**	**6**	**5**	**+2**

Навыки

Внимание d8, Драка d6, Запугивание d8,Пилотирование d6, Провокация d8, Стрельба d8, Убеждение d12, Уличное чутье d8

Изъяны

Причуда (мелкий изъян)

Черты

Железная воля, Роковая женщина, Харизматичный

Снаряжение

ТШ «Глухарь», 4 магазина; Комплект повседневный; Комплект информационный;

ЛУИС АРРОЙО

Звание: Старший лейтенант

Возраст: 29 **Пол**: мужской

Внешность: Обгоревшие брови, запах машинного отделения и добродушная улыбка в пол физиономии – это инженер Арройо. Левая нога заменена протезом.

Профиль: Луис живет двигателями, кораблями и космосом. Всегда готов поддержать разговор на эти темы. Но когда речь заходит о чём-то ином, тускнеет и теряет всякий интерес.

Мотивация: Луис обожает копаться в машинах, делать их лучше. В этом все стремление его жизни.

Биография: Луис родился в поселении, расположенном в глубинах пояса астероидов. Когда проводишь всю свою жизнь среди машин, от которых эта жизнь зависит, невозможно не проникнуться к ним уважением. А Луис их просто любит чистой, искренней любовью. Что, естественно, влечет за собой ряд проблем, начиная с проблем с социализацией и заканчивая вечным стремлением чинить то, что еще не сломалось.

Колонист

Характеристики

Лов.	Смек.	Хар.	Сила	Вын.	Защ.	Скор.	Ст.	Харизма
d6	d8	d6	d6	d10	**2**	**6**	**7**	**-2**

Навыки

Внимание d10, Вождение d10, Лазание d6, Метание d8, Пилотирование d6, Ремонт d10,Стрельба d6, Убеждение d4, Уличное чутье d4

Изъяны

Тормоз (крупный изъян), Чужак (мелкий изъян)

Черты

Мастер боевых искусств, Стальные нервы +, Шеф-инженер

Снаряжение

ТШ «Глухарь», 4 магазина; Комплект повседневный; Комплект информационный; Комплект техника;

МАРИЯ КОНОВА

Звание: Младший лейтенант

Возраст: 21 **Пол**: женский

Внешность: Точеная фигурка, милое личико, бешеная копна ярко рыжих волос. Глаза изумрудного цвета и тонкие, изящные руки. Девушка-мечта.

Профиль: Когда Маша пребывает в задумчивости, она начинает рассматривать локон, выбивающийся из челки, наматывая его на палец.

Мотивация: Она с удовольствием общается, всегда готова выслушать желающего поделиться с нею своими мыслями. А еще она заядлая сплетница.

Биография: Маша очень любит говорить. Но когда доходит дело до оказания медицинской помощи, она мгновенно превращается в сосредоточенного робота, не допускающего никаких лишлишних движений. А еще из-за своей внешности и открытости он постоянно вляпывается в истории, в которых фигурируют молодые офицеры, влюблённые в неё без памяти.

Гражданин

Характеристики

Лов.	Смек.	Хар.	Сила	Вын.	Защ.	Скор.	Ст.	Харизма
d6	d8	d6	d4	d6	**4**	**6**	**5**	**+2**

Навыки

Верховая еда d6, Внимание d8, Драка d4, Лечениеd8,Стрельба d6, Убеждение d6, Уличное чутьё d6

Изъяны

Доверчивый (крупный изъян)

Черты

Привлекательность, Стремительный, Целитель

Снаряжение

ТШ «Глухарь», 4 магазина; Комплект повседневный; Комплект информационный; Комплект фельдшера;

ОЛЕГ ПОЛЯКОВ

Звание: Младший лейтенант

Возраст: 22 **Пол**: мужской

Внешность: Светло-русые волосы, голубые глаза. Тело подтянутое, спортивное. Лицо, правда, простоватое, но зато весь облик достаточно мужественный. Олег в этом уверен.

Профиль: Общительный, задорный, подвижный. Немного любознательный и до сих пор идеалистичный, считающий, что занимается самым лучшим делом на свете.

Мотивация: Олег мечтает стать героем Директории.

Биография: Олег пошел по стопам своего деда, бывшего одним из героев последней войны с Империей. Хотя отец был против, Олег, с детства мечтавший стать пилотом штурмовика, назло всем поступил в Академию и закончил ее с отличием. Так как официально сейчас нет войны, служба в Патруле была единственным выходом для жаждущего славы лейтенанта.

Гражданин

Характеристики

Лов.	Смек.	Хар.	Сила	Вын.	Защ.	Скор.	Ст.	Харизма
d8	d6	d6	d6	d6	**6**	**6**	**5**	**0**

Навыки

Внимание d6, Вождение d6, Драка d8, Знания (Навигация) d6, Лазанье d4, Пилотирование d8, Ремонт d6, Стрельба d6

Изъяны

Упрямство (мелкий изъян)

Черты

Ас, Истребитель-ас

Снаряжение

ТШ «Глухарь», 4 магазина; Комплект повседневный; Комплект информационный;

СЕРГЕЙ ПОТАПОВ

Звание: Младший лейтенант

Возраст: 21 **Пол**: мужской

Внешность: Тёмно-русые волосы, тёмно-карие глаза, бледная кожа. Он похож на вампира из последнего фильма, которые так любят пятнадцатилетние неоготичные девушки.

Профиль: Печальный взгляд, постоянное молчание, замкнутость – все это дополняет образ, созданный его внешностью.

Мотивация: Как ни странно, Сергей находится в поиске себя, и надеется отыскать свое Я в патрульных походах. Пока получается плохо.

Биография: Детство Сергея ознаменовалось сумасшествием матери, чей рассудок слегка повредился, когда их бросил отец. Или отец бросил их уже после этого? Не важно. Сергей увидел других людей только в возрасте восьми лет, когда судебные приставы нагрянули в их дом лишать его сумасшедшую мать родительских прав. Кажется, что этот инцидент преследует его вечно.

Гражданин

Характеристики

Лов.	Смек.	Хар.	Сила	Вын.	Защ.	Скор.	Ст.	Харизма
d8	d8	d6	d6	d6	**4**	**6**	**5**	**0**

Навыки

Взлом d6, Внимание d6, Выслеживание d8, Драка d4, Маскировка d6, Метание d6, Расследование d6, Стрельба d8

Изъяны

Тёмное прошлое (крупный изъян)

Черты

Рок-н-ролл!, Снайпер +

Снаряжение

ТШ «Глухарь», 4 магазина; Комплект повседневный; Комплект информационный; Комплект разведчика;

ПРИЛОЖЕНИЕ I

КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ И СНАРЯЖЕНИЕ ИМПЕРСКОГО ФЛОТА

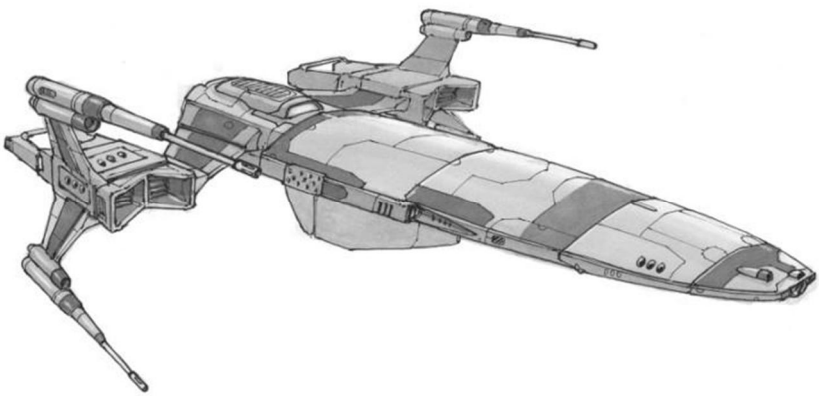
По ТТХ космические корабли Империи отстают от аналогов производства Директории, однако объемы производства с лихвой компенсируют эти недостатки.

КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ ИМПЕРИИ

Тип	Уск/ПС/КС	Ст	Раны	Груз	Пас
S-9000	4/11/2	12/4	1	0	0
истребитель	Экипаж: 2		Пушка Ракета HARBIN		Радар 1;
M-18	3/9/2	16/8	3	60	12
корвет	Экипаж: 30		Сп. тяж. пушка Ракета HARBIN		Радар 1; ПРО 6
G-2	2/6/2	24/16	12/2	16к	200
эсминец	Экипаж: 60		Пушка Тяжелая пушка Ракета HARBIN Торпеда HARBIN		Радар 2; ПРО 6; Шаттл (2)
B-100	1/6/2	28/10	32	360к	3000
авианосец	Экипаж: 8000		Сч. пушка Сч. пушка Сч. пушка Сч. пушка Ракета HARBIN Ракета HARBIN		Радар 2; ПРО 6; S-9000 (130); Шаттл (30); Курьер (6)

ОРУДИЯ ИМПЕРСКОГО ФЛОТА

Орудие	Дальность	Урон	Ск.	Примечания
Ракета HARBIN	24/48/96	3d6	1	ПР20, Тяжёлое
Торпеда HARBIN	24/48/96	6d6	1	ПР20, Тяжёлое



Персональное снаряжение

А2 «Жуму» («Жало»): Мелкокалиберный пистолет, стоящий на вооружении полицейских и военных сил Империи.

А6 «Ченг-Чан» («Дырокол»): Стандартный пистолет-пулемет, состоящий на вооружении полицейских и военных сил Империи.

Тип 400: Автоматический карабин, состоящий на вооружении армии Империи. Это уже восьмая версия карабина, однако и она не лишена недостатков оригинала – большого веса и малого боезапаса.

Тип 400 А: Модификация карабина, предназначенная для ведения снайперского огня на большие дистанции.

Тип 400 ПП: модификация карабина, которая должна по замыслу использоваться как ручной пулемет.

Пень 65: Автоматический ручной гранатомет.

Пень 63 ПК: Противотанковое ручное оружие для нейтрализации вражеской легкобронированной техники.

СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

Оружие	Дальность	Урон	Ск.	Маг.	Сила	Цена	Вес	Примечания
Пистолеты								
А2 «Жуму»	12/24/48	2d4	1	14	-	70	1	2В
Пистолеты-пулеметы								
А6 «Чёнг-Чан»	12/24/48	2d6	3	20	d6	170	3,2	ББ2, 3В
Автоматы и автоматические карабины								
Тип 400	24/48/96	2d8+1	3	15	d8	400	6,2	ББ2, Авто, 3В
Винтовки и ружья								
Тип 400 А	24/48/96	2d10	1	3	d8	550	6	ББ4, Снайпер
Тяжелое оружие								
Тип 400 ПП	24/48/96	3d6	3	18	d6	1100	6	ББ2, Авто
Пень 63 ПК	24/48/96	2d8+2	3	300*	d8	1400	13	СШ, Авто
Пень 65	36/72/144	5d8	1	3	d8	3200	18	ББ12, БОП, Тяжёлое
Гранаты								
РГО	3/6/12	3d6+1				30	0,3	СШ
РГН	3/6/12	3d10+2	-	-	-	50	0,3	СШ, ББ2
РГД/РГД-М	3/6/12	-	-	-	-	15	0,5	СШ

СРЕДСТВА ЗАЩИТЫ

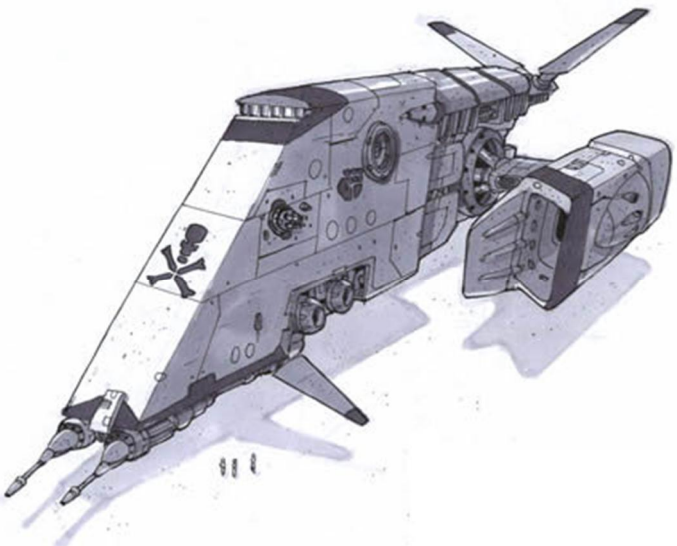
	Броня	Сила	Цена	Вес
Бронежилет, Лт	+1	-	50	3
Бронежилет, Тж	+2	d6	90	5
Скафандр, пилотный	+2	-	200	17*
Скафандр, тяжелый	+3	-	400	50*

* Экзоскелет

ПИРАТЫ

Пираты чаще всего используют модифицированные гражданские корабли. Примерные технические характеристики таких модификаций вы можете найти в этой таблице.

Тип	Уск/ПС/КС	Ст	Раны	Груз	Пас
«Рэйдер»	4/12/4	10/2	1	0	0
малый	Экипаж: 2	Спр. пушка		Радар1	
«Малый штурмовоз»	2/6/2	12/4	4/2	600k	20
средний	Экипаж: 10	Пушка Пушка		Радар1 Шаттл (2)	
«Корветка»	3/9/3	10/2	3/1	100	6
средний	Экипаж: 8	Пушка		Радар2 ПРО 3	
«Штурмовоз»	2/6/2	14/6	8/2	8000k	200
крупный	Экипаж: 30	Спр. пушка Спр. пушка Спр. пушка Спр. пушка		Радар1 Шаттл (4)	



ПРИЛОЖЕНИЕ II

Начальнику управления внутренней безопасности СГБ

Подполковнику [redacted] В.А.

От патрульного наблюдателя

старшего лейтенанта [redacted] П.С.

Рапорт

В соответствии с директивой #[redacted]/[redacted]/[redacted] в мои обязанности на патрульном корвете класса Коса бортовой номер ПК-[redacted] входит сбор и анализ информации, поступающей по каналам разведданных. В период с [redacted] по [redacted] начала поступать информации о несанкционированной активности в квадрате [redacted]. Направленный на перехват патрульный корвет класса Коса бортовой номер ПК-[redacted] в установленные сроки на связь не вышел. Капитан корабля [redacted] принял решение выдвинуться на разведку.

В установленном квадрате нами были обнаружены следы несанкционированной активности, однако первичный анализ не позволил установить принадлежность. Следы активности не укладывались в стандартные шаблоны поведения известных нам сил, и на основании этих данных мною было принято решение объявить на корабле карантин и уведомить о случившемся отдел "К" управления внутренней безопасности СГБ.

Начальнику управления внутренней безопасности СГБ

подполковника [redacted] В.А.

От руководителя экспертной группы отдела "К"

[redacted] Т.Ю.

Доклад

В указанном квадрате в результате работы экспертами были выявлены признаки, позволяющие предположить о деятельности фактора Х-2. Факторы Х-0 и Х-1 не могут иметь отношение к предполагаемой активности.

Выводы:

• фактор Х-2 проводит работы в заданном квадрате

• следов патрульного корвета класса Коса не обнаружено

• следы выемок грунта говорят о размерах носителя, сопоставимого с линкором ВКСД

На основании вышесказанного могу заявить, что при учете предыдущих инцидентов, можно предположить, что фактор Х-2 строит опорный пункт на одном из спутников Юпитера. Фактор Х-1 наверняка привлечен к работе со случайными свидетелями, о чем говорят следы применения гравитационных технологий и методик работы с памятью субъекта, выходящие за рамки доступного современной медицине. В настоящий момент следы активности Х-0 не обнаруживаются в изучаемом нами секторе космического пространства, однако мы не готовы делать предположения о прекращении конфликта между факторами Х-0 и Х-2.